PÓSTERS DOBLES
AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL O
GAKUEN UTOPIA MANABI STRAIGHT!
LOCURAS COLEGIALES
SAKURA MATSURI
CELEBRACIÓN A LA SOMBRA DE LOS CEREZOS
SOUL CALIBUR IV
LUZ Y OSCURIDAD, LOS DOS FILOS DE LA ESPADA
SAINT SEIYA
ELYSION HEN
BATALLA MÍTICA EN LOS CAMPOS ELÍSEOS
VANGUARDIA EDITORES
No. 34 $25.00
2.75 Dlls.

AKIBA-KEi

# AKIBA-KEI

# editorial


**DIRECTORIO AKIBA-KEI**

**Juan Antonio Flores Valdovinos**
Editor Responsable

**J. A. Dávalos Q.**
Director

**Mel *"DaJeKo"* Estrella Rivera**
Diseño Gráfico

**EDITOPOSTER**
Corrección de Estilo

**Ana Cristina**
**Kirah Sohma**
**Yuuhi**
**Jesús Chavarría Cabrera**
**Judith D.**
**Carlos Adrián Juárez**
**Izzaki**
**Dayana**
**Yue Yagami**
**Dante**
**Naria-chan**
**Mario Monroy**
Redactores

**Dávalos**
Calidad Digital

**Daniel García M.**
Portada

**Marco Antonio Juárez**
**Fernando Cabrera**
**J. A. Dávalos Q.**
**Daniel García M.**
**Audrey González**
**Judith D.**
Trazado e Ilustraciones

**DIRECTORIO EDITORIAL**

**Juan Antonio Flores Valdovinos**
Dirección General

**Claudia Flores Valdovinos**
Dirección Administrativa

**Adriana Villalobos**
Dirección de Operaciones

**Verónica Maldonado**
Dirección de Circulación



"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"
Texto propiedad de Editoposter S.A.



*AKIBAKEI 34 es una publicación quincenal editada por Editoposter S.A. Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Zaragoza. Reserva Título I.N.D.A. No 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados por: Publicaciones CITEM, S.A. de C.V. Av. del Cristo # 101 Col. Xocoyahualco. Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Copyright © 2005. Fecha de publicación: MAYO 2008.*



www.vanguardiaeditores.com


*Saint Seiya* fue la serie que creó un hito en la animación japonesa en nuestro país, al mismo tiempo que inició el boom del anime en México y América Latina desde aquellas trasmisiones matutinas en la barra caritele de TV Azteca. Hoy en día, a pesar del sinfín de títulos que podemos disfrutar en un gran número de géneros, la serie siempre tendrá un lugar muy especial en nuestra preferencia, situación que se confirma con la llegada de los nuevos episodios de *Saint Seiya Elysion Hen*.

Por otro lado, estamos muy contentos, ya que nuestro número de aniversario fue muy bien recibido por nuestros lectores. Esto nos lleva a que en un futuro la inclusión de un DVD en tu revista favorita sea posible, sin la necesidad de esperar hasta un número de aniversario (o tener que aumentar el precio, claro está); ah, y para los que nos han mandado mail preguntándonos si *Akiba-kei TV* será trasmitido por alguna cadena nacional o sólo aparecerá en los DVD´s, por lo pronto les podemos contestar que, aunque esto aún no es un hecho, estamos trabajando muy duro (durmiendo entre parpadeos para aprovechar más el tiempo) para darles una gran sorpresa.

Así que por ahora los dejamos con nuestro nuevo número, que esperamos sea de su agrado, cortesía de sus amigos de *Akiba kei*.

**PUBLICIDAD:**
*13-23-0-100 ext. 103*
**SÉ UNO DE NUESTROS DISTRIBUIDORES:**
**Lourdes Nuñez y/o**
**Rafael Esquivel**
*1323-0-100 ext. 111 y 112*
**SUSCRIPCIONES**
*www.suscribeteonline.com*
*01-800-288-80-10*

# CONTENIDO


**Reseñas**

Gakuen Utopia Manabi Straigth! — 04

Neo Ranga — 08

Baccano — 13

Kenkou Zenrakei Suieibu Umisho — 18

Ginban Kaleidoscope — 37

Dai Mahou Touge — 42

**Fantasías Impresas** — 46

Comic Party Manga

**Curiosidades del Sol Naciente** — 50

Sakura Matsuri

**Cinema Zen** — 54

Drunken Monkey

**Generación Digital** — 57

Couldcept Saga

Soul Calibur IV

Saint Seiya: Elysion Hen — 22

Kiba tu correo — 63

# 大eseña

POR YUE YAGAMI

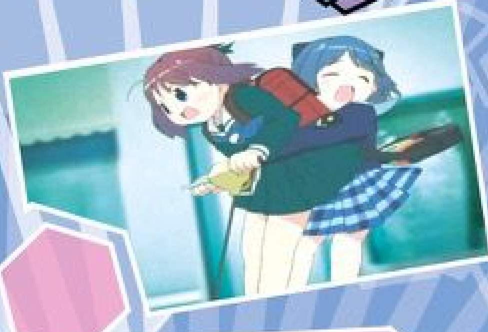
Cuántas veces hemos tenido problemas en la escuela que no podemos solucionar sin ayuda. Nos daríamos un descanso si alguien fundara un grupo de ayuda para los desprotegidos alumnos. Y qué mejor grupo de cinco adorables y tiernas niñas que estarán dispuestas a ayudarte en cualquier problema por muy difícil que sea. Pues bien, de esto trata *Manabi Staright*, que si bien no es una serie con una historia compleja, será del gusto de aquellos que quieran pasar un buen rato con las aventuras y desventuras de estas chiquillas (en realidad no están tan chicas, pero lo aparentan, ya verán por qué). Les contaré un poco de esta divertida serie.

# MANABI STRAIGTH!

## ¡LAS CHICAS DEL CONSEJO AL RESCATE!

Mikan, una estudiante con problemas como cualquiera, y este día no es la excepción, ya que corre preocupada, mientras se disculpa por teléfono con una amiga suya llamada Micchi, que la está esperado desde hace un buen rato, pues tienen una competencia escolar de natación y ella es una de las participantes que en minutos tendrá que hacer acto de presencia o serán descalificadas. Mikan corre lo más rápido posible, pero se detiene a calcular cuánto tiempo le tomará llegar a la escuela. En ese momento alguien la llama desde el puente. Mikan mira hacia donde está la persona que es una chica de cabello extraño que salta desde el puente. Al parecer le dolió un poco la caída, así que dice para sí misma que no es recomendable saltar desde un puente porque es doloroso (noooo, ¿en serio? ¿Cómo crees?). Mikan está algo asustada por el acto tan temerario de la chica de extraña cabellera, que le pregunta si pertenece a la escuela Seioh. Ella le responde que así es. La chica de cabello raro saca su scooter y le dice que ella la llevará porque ya está muy retrasada. Mikan acepta, pero el scooter tiene unas turbinas en vez de llantas, así que salen a una enorme velocidad. Mientras tanto, en la escuela Micchi está desesperada porque Mikan tiene escasos minutos para llegar a la competencia, y al igual que ella sus compañeras están muy nerviosas porque aunque la chica sólo es para completar el equipo, la necesitan para no ser descalificadas.

En el momento en que la directora da por inaugurada la competencia, aparecen volando después de chocar con la barda, claro está, Mikan y la extraña chica, y las dos caen a la piscina. Después de checar la identidad de la joven extraña, les hacen saber que ella también pertenece a la escuela Seioh y su nombre es Amamiya Manami, además de que ella decidió participar en la competencia de natación como parte del equipo de Mikan y Michi. Manami está visiblemente emocionada y la capitana le pregunta cuál es el estilo que usa para nadar. Manami responde que ella sólo usa el estilo manabi y que así quiere que la llamen. La capitana no entiende qué rayos dice la ahora Manabi, pero le pide que haga su mayor esfuerzo. Es la hora de la competencia y cuando se oye el disparo de inicio Manabi se lanza a la piscina con una extraña pose que termina enredándola en las guías, obviamente perdió la competencia.



Otro día ha llegado para las estudiantes y Mikan tiene problemas para encontrar unos papeles muy importantes para la conferencia que dará el consejo estudiantil. Pero después de tanto alboroto logra encontrarlos; sin embargo, en el auditorio se pone muy nerviosa al ver a tanta gente. Michi y otra chica de nombre Mei se preguntan por qué no quiere salir su compañera, pero minutos después Mikan aparece (aunque con una entrada un tanto peculiar ¡¡ja,ja!!). La peliazul sube al estrado y les informa a sus compañeras que hay puestos libres para ser miembros del consejo estudiantil, pero nadie le

toma muy enserio y algunas chicas se han hasta dormido. A pesar de las palabras de Mikan, en ese momento Minabi atraviesa la puerta y grita que ella se postula para ser presidenta del consejo estudiantil, pero la castigan en el rincón, mientras, Mikan trata que sus compañeras la tomen en serio sin ningun resultado. Mei está desesperada porque si la reunión no concluye sus planes se vendrán abajo. De pronto una chica de nombre Momo asusta a Mei y le pregunta quién es la chica que entró tan súbitamente al auditorio. Michi le responde que se hace llamar Manabi, y que ha llegado a la conclusión que puede ser una extraterrestre. Esto llama mucho la atención de Momo. Manabi no se rinde, pues quiere ser la presidenta del consejo, y convence a la directora y profesores después de cantar el himno de la escuela; ahora Manabi es la presidenta del consejo. Al siguiente día Manabi y Mikan deciden poner en orden toda la habitación donde se reúnen, pero se distraen y no hacen gran cosa. Michi trata de ayudarlas, pero también se distrae junto con ellas y tampoco avanzan. Mei hace acto de presencia junto con Momo, y aunque no le gusta mucho según ella, trata de llevar ordenadamente un plan para arreglar todo el lugar; sin embargo, al terminar la limpieza se percatan de que no será nada agradable trabajar en un lugar tan descuidado, y sería mejor darle una arreglada, pero no cuentan con mucho dinero. Manabi tiene un plan y todas tratan de pedirle ayuda a los demás clubes, como el de carpintería, informática, jardinería, etcétera, pero nadie quiere darles su apoyo. Minabi no se da por vencida y trata de comprar con el poco dinero que tienen algunas cosas para tratar de que el lugar se vea por lo menos decente para estar ahí un rato. Las chicas la apoyan y esto lo ven las jóvenes de los diferentes clubes, así que deciden ayudarles y todas logran arreglar de una manera magnífica el consejo, teniendo ahora hasta mesas, sillas, computadora, todo nuevo donado y arreglado por las chicas de los clubes. Ahora se podría decir que está abierto el consejo estudiantil, que ahora cuenta con cinco integrantes: Manabi, Mikan, Michi, Mei y Momo (qué peculiar, todas con "M"). Pero las cosas no serán tan fáciles para el consejo, pues problemas abundan en la escuela, y tendrán que lidiar desde sustituir a la capitana del equipo de quemados, así como resolver el problema de Mei para relacionarse con la demás gente, el extraño interés de altos mandos en manabi y el consejo, un festival que preparar y la despedida de una buena amiga.

Realmente es una historia encantadora, no tendrá batallas, ni poderes mágicos, pero es muy entretenida y te demuestra muchos valores que a lo largo de nuestra vida vamos perdiendo. Si eres de los que les gusta los personajes muy al estilo loli shota, esta serie te encantará. Cuenta con 12 capitulos de 25 minutos cada uno, y la música no es extraordinaria que digamos pero no es mala. Así que ya sabes, si las historias estudiantiles con niñas tiernas te gustan, consigue esta tiernísima serie. Yo los dejo, nos vemos el próximo número JA NE!!

**seiyuus**

Ai Nonaka es Mika Inamori
Yui Horie es Manami Amamiya
Aya Hirano es Mei Etoh
Marina Inoue es Mutsuki Uehara
Saki Fujita es Momoha Odori

POR IZZAKI

# NEO RANGA

## EL LLAMADO DE LOS DIOSES

Conocida también como *El rey de los mares del sur*, o bien por su nombre en japonés, *Nankai Kio Neoranga*, esta es una serie que aunque utiliza elementos típicos en muchos animes shonen, como son las chicas lindas o los mechas, no para de romper esquemas. El nombre que tiene puede resultar algo peculiar, pero con su trama llena de misterio, personajes carismáticos y mucha mitología es una opción que vale la pena probar. ¡Acompáñenme a echarle un ojo!

*Neo Ranga* cuenta con 48 episodios, y aunque la mayoría duran 15 minutos, hay otros que curiosamente sólo nueve o 10. El anime está dividido en dos temporadas de 24 capítulos cada una. Basado en la idea original de **Aikawa Noboru**, la adaptación al anime fue dirigida por **Jun Kamiya**, con diseño de personajes de **Hiroto Tanaka**, mientras que los diseños de mechas corrieron a cargo **de Shiro Takeuchi**, quien también trabajó en *RahXephon*. *Neo Ranga* salió por primera vez en Japón allá por 1998 en el canal japonés WOWOW. Fue producido por el Estudio Pierrot, responsable de animes como GTO, *Ayashi no Ceres* y *Saiyuki Reload*, entre otros.

Y sin hacerlos esperar más pasemos a la historia. Todo parece tranquilo en los mares japoneses hasta que un objeto de grandes proporciones es identificado por los radares. Las fuerzas militares empiezan a movilizarse y el pánico empieza a desatarse, cuando un ser gigantesco de aspecto humanoide entra en la ciudad dejando destrucción a su paso. Puede parecer un inicio familiar para algunos de ustedes, pero nuestras protagonistas aún no sospechan que sus vidas comunes están a punto de cambiar.

Minami Shimabara, la mayor de tres hermanas, regresa de trabajar, apurada y cansada, bueno, alguien tiene que hacerse cargo de los gastos de la casa. Mientras tanto, Yuuhi, la hermana más joven, ve las noticias donde se informa que una especie de robot gigante entró en la ciudad. El ejército lucha contra el extraño invasor y todo es televisado, lo que mantiene a la población entre atenta y temerosa aunque también algo indiferente. Sin embargo, las hermanas Shimabara están de cierto modo relacionadas con los sucesos extraños, sobre todo Ushio, la hermana de en medio, quien es amiga un niño de aspecto extraño que dice venir de alguna parte de Indonesia.

Pero un momento, pues todo comenzó unos meses atrás cuando Joel, el niño de Indonesia, llega de sorpresa a casa de las tres hermanas presentándose como su sobrino, lo que no les hace mucha gracia, de pilón el niño trae tres boletos de avión para la isla Barou, lo que a las chicas les cae como merecidas vacaciones. Las chicas llegan a una aldea bastante rural donde tiempo atrás Masaru, su hermano mayor, se fue a vivir, se casó, tuvo un hijo (Joel) y luego desapareció misteriosamente, y al ser él quien gobernaba el Reino de Barou ahora las hermanas Shimabara han heredado este cargo. Medio perturbadas por esta revelación, las chicas quieren huir, entonces los habitantes y los ancianos sabios de la isla deciden mostrarles a su dios: Neo Ranga, o para más corto Ranga. Éste resulta ser un monstruo gigantesco que establece cierta comunicación con las chicas, que aún después de ver al dios deciden no aceptar su lugar como reinas de Barou y regresan a Tokio.

Después de esta breve explicación, Neo Ranga sigue causando destrozos en la ciudad, superando el poder del ejército. Entonces la organización secreta Kyoshin Kai decide entrar en acción y secuestrar a las hermanas Shimabara, de las que ya conocían bastante, pues las venían espiando hacía un rato. Por suerte Ushio logra escapar y trata de controlar a Neo Ranga por sus propios medios, pero para que no dé lata los de la Kyoshin Kan le disparan. Al ver a la chica herida, el dios se enoja aún más y causa más destrucción, hasta que Ushio le ordena que se detenga mirándolo a los ojos, que repentinamente ofrece una mirada más humana e incluso familiar. Esto demuestra la conexión que hay entre las chicas y Neo Ranga, y viendo esto deciden aceptar su responsabilidad y aceptar que el dios viva con ellas en Japón, adoptándolo como si fuera un inofensivo cachorrito.

Esto, por supuesto, causa protestas por parte de los japoneses, que lo creen un peligro o un dios falso. Y por si esto fuera poco, la organización Kyoshin Kai no se da por vencida tan fácilmente, y usando su poder para revivir a los muertos resucitan a varios dioses para pelear por el control de Neo Ranga, cuya verdadera misión aún se desconoce, pero parece enfocarse en proteger a la humanidad. Así, las chicas deben combinar su vida normal, escuela y trabajo con sus deberes como reinas de Barou y guardianas del poder de Neo Ranga. Sin embargo, aún quedan muchos misterios por resolver como la relación entre Neo Ranga y Masaru, el hermano mayor de las chicas, así como los oscuros propósitos de la organización Kyoshin Kai.

Con un buen desenvolvimiento de la acción y suspenso constante, Neo Ranga es un anime con un guión bien construido, lo que nos mantiene al pendiente de qué va a pasar, además de ofrecer una que otra sorpresa y giros inesperados en su argumento, que campechanea la comedia con momentos más duros y serios, hasta sentimentales.

Aunque no es precisamente un anime nuevo tiene gran calidad, aunque no negaré que también tiene sus altibajos en algunos episodios. El diseño de personajes es bastante original y llamativo. Algunos afirman que el estilo de dibujo es parecido al de *InuYasha*, serie que al igual que *Neo Ranga* tiene una fuerte carga mitológica, pero esto del parecido ya queda a juicio de ustedes. Por otro lado, el diseño de los mechas es simplemente genial, pues combina la fiereza de tinte orgánico tipo *Evangelion* con las formas redondeadas y un tamaño que hace lucir a estos dioses realmente espectaculares.

Pasemos ahora a la música, que, compuesta por **Kuniaki Haishima** cumple bien su función de ambientar tanto las situaciones de tensión como las de relajada cotidianeidad, aunque fuera de eso no es que se diga espectacular. Por otro lado, *Neo Ranga* cuenta con dos *openings* y dos *endings*. Los temas de inicio son *Kaze no Nemuru Shima* de **Miyamura Yuko**, **Sumitomo Yuko** y **Sendai Eri** y *Kami to Nare* de **Kuniaki Haishima**. y los *endings* son *Prologue ~A City In The Sky* interpretado por **Ito Masaaki** y *Kawaki No Miwa Ni Te* una vez más de Miyamura Yuko, Sumitomo Yuko y Sendai Eri. Algunos de los temas son bastante pegajosos y agradables, mientras que otros, sobre todo los *endings*, pasan más bien sin pena ni gloria.

*Neo Ranga* es una serie que destaca por su originalidad, al grado de que a veces resulta bastante extraña. En el anime se pueden apreciar influencias claras tanto de mitologia (con su respectivo tratamiento y adaptaciones al ser llevadas al anime) como de series de tan alto renombre como *Neon Genesis Evangelion*, y hasta algo de las peliculas de monstruos gigantes que atacan la ciudad estilo Godzilla. A pesar de esto las diversas situaciones que *Neo Ranga* presenta son tratadas inclinándose más al realismo y menos a la fantasía, camino que normalmente toman otras series del mismo género. Eso le da a *Neo Ranga* un toque de credibilidad y encanto, al entretejer una trama donde toman parte tanto los dioses y las fuerzas sobrenaturales como las organizaciones civiles, el gobierno y las personas comunes y corrientes.

*Neo Ranga* es un anime prácticamente desconocido en nuestro país, pero en su tiempo fue bastante popular en Japón, y salieron a la venta algunos artículos relacionados, tales como el CD con la música y algunos extras como karaokes e información sobre los personajes. La serie tiene licencia en varios países, y se puede conseguir el DVD por Internet editado dentro de la llamada *Pierrot Collection*, o por parte de Jonu Media, o bien para cuidar la economía akiba también pueden acudir con su vendedor de videos de confianza. *Neo Ranga* ha sido doblada al inglés y también al español (de España) por lo que, como en muchos casos, es más recomendable la versión subtitulada.

Repleta de acción, peleas, robots gigantes y chicas en poca ropa, ésta es una serie que te atrapará. ¡No te la puedes perder!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza y los dioses de su preferencia los acompañen!

# 六 PERSONAJES

## USHIO SHIMABARA :

Aunque tiene sólo 15 años y un corte de cabello algo extraño, es una chica madura y solidaria, a ratos tiende a ser muy emocional y expresiva, y su buen corazón y capacidad de tolerancia hace que sea la que mejor lleva la situación de tener a Ranga viviendo con ellas, con todas las dificultades que ello supone.

## MINAMI SHIMABARA :

Esta trabajadora chica de 24 años ha tenido que hacerla de mamá de sus hermanas menores. Es responsable y práctica, aunque también bastante cínica, pues no duda en usar a Neo Ranga como fuente de dinero, tema que le preocupa constantemente. Después de pasar por varios trabajos, Minami termina poniendo un club nocturno, lo que desagrada totalmente a sus hermanas.

## JOEL :

Este niño de 10 años con extrañas marcas en la cara es efectivamente el sobrino de las hermanas Shimabara, al ser hijo de su desaparecido hermano mayor. Es valiente, decidido y de personalidad muy calmada. Tiene un pequeño dragón blanco como mascota.

## YUUHI SHIMABARA :

La problemática hermana menor, al tener sólo 13 años es una chica más descarada y mal portada que sus hermanas. A ratos es bastante apática e indiferente aunque también puede ser explosiva. Normalmente oculta sus verdaderos sentimientos, y siente un afecto especial hacia uno de sus maestros.

Reseña

por Dante

# BACCANO

## Desorden a la antigua

Muchas de las series de hoy en día se sitúan en los agitados tiempos modernos, algunas otras se ubican en un futuros prometedores o post apocalípticos o, en el mejor de los casos, usan mundos mágicos o paralelos creados para sus propios fines, pero en una menor medida se usan escenarios un tanto antiguos, o viejos. Bien decían que para saber hacia dónde vamos hay que saber de dónde venimos. Tal es el caso de esta nueva serie, de la cual les voy a hablar su nombre: *Baccano*.

Antes que cualquier cosa, les voy a explicar un poquito sobre el nombre de la serie y de por qué le puse así a la entrada del artículo. Hace muchos, muchísimos años (por ahí de 1930) había diversos grupos étnicos en la mafia de Estados Unidos, y uno de ellos era de las familias italianas, así que usando ese pretexto el creador de la serie decide darle el nombre de *Baccano*, que traducido literalmente significa: desorden, ruido, escándalo o conmoción, pero el autor **Ryohgo Narita** lo traduce como *Stupid Commotion*, algo así como Estúpida conmoción o Desorden estúpido.

Esta serie, como muchas otras, tiene su versión en manga o en este caso novelas ligeras o suaves. La historia es del señor **Ryohgo Narita**, el dibujo corrió a cargo de **Katsumi Enami**, y el trabajo fue publicado por **Dengeki Bunko**, la misma que publicó *Ballad of the Shinigami y Bokutatsu Tenshi Dokuro Chan*, por mencionar algunos. La serie juntó en total 14 volúmenes y comenzó su publicación allá por el 2002. Bueno, ya conocimos un poco sobre los orígenes de la serie, así que ahora pasemos a la reseña de la serie animada.

## Inicia el desorden

Nuestra historia inicia con una niña de nombre Carol que se encuentra buscando "algo" entre viejos y gruesos libros, y por lo que se ve ya tiene rato en su búsqueda; prueba de ello es la enorme pila de libros que tiene sobre el escritorio en el que se encuentra sentada. Pero una profunda voz la saca de sus pensamientos y le pregunta: "¿Qué es lo que buscas?" Carol responde que el inicio de "esas" historias que le relataba mientras viajaban en tren y que comenzaron en el año de 1930. El vicepresidente trata de explicarle un poco sobre los planteamientos y las preguntas que formula, ya que son muchas las historias que se mezclan entre sí, y le pregunta sobre quién o quiénes serían el o los protagonistas de "esas historias".

Carol duda unos instantes y revuelve una pila de hojas y libros que tiene cerca, y escoge la foto de un joven llamado Firo. Un recuerdo nos lleva a un callejón en donde un pordiosero está pidiendo dinero, pero nadie le hace caso, hasta que Firo se detienen y le da dos dólares. El viejo se deshace en halagos y quiere darle de regalo unas flores que trae en su bolsa. Firo le dice que no es necesario, que ya deben de estar marchitas, pero el anciano en lugar de sacar unas flores saca un enorme puñal con el que trata de atacar a su benefactor. Firo detiene el ataque con su mano derecha, motivo por el cual el viejo se asusta y jala el puñal, cercenándole dos dedos. El viejo sostiene en alto su arma mientras ríe como loco, pero al ver que la sangre comienza a regresar a la mano mutilada pierde todo valor, y más aún al ver que los dedos y la sangre regresan a la mano de su dueño.

Nuevamente Carol repite que Firo debe de ser el protagonista de la historia, ya que tiene "pinta" de serlo. El Vicepresidente ríe ante la firme decisión de Carol, pero le dice que tal vez alguien más debería ocupar ese lugar. Así que propone que comiencen con los problemas de las familias de la mafia, y que ellos sean el punto de partida de la historia.

## La inmortalidad en la mafia

Nuestra historia no se centra en la vida de Firo como se podría pensar, ni siquiera en las alocadas vidas de Isaac y Miriam, si no que todas estas historias se entrelazan en un viaje de tren, llamado Flying Pussycat, en donde por cosas del destinos se encuentran inmortales, alquimistas, asesinos a sueldo y vampiros. Pero expliquemos un poco cómo está el asunto.

Hace muchos años (200 para ser exactos) unos jóvenes y ancianos alquimistas decidieron buscar la *panacea*, o lo que es lo mismo, el elixir que curará todos sus males, y que da la vida eterna, pero sus esfuerzos han sido inútiles, así que a bordo de una pequeña embarcación llamada Advena Avis buscan invocar a un demonio para que les cumpla su deseo. Uno de ellos se niega a invocarlo, pero muchos desean ver sus sueños hechos realidad, así que al final aceptan.

El ritual se lleva a cabo, y el demonio se manifiesta en la forma de un hombre de voz profunda, que les concede su deseo, entregándoles el elixir curatodo, y la forma de hacer más por si así lo desean. Además de entregarles una serie de reglas para su nueva vida eterna. La primera de ella es que nunca deben de usar un nombre falso, esto con el fin de que se reconozcan entre ellos mismos; dos, si se cansan de ser eternos pueden ir con algún otro inmortal y pedirle que se lo "coma"; tercero, comerse a otro inmortal no significa comer su cuerpo por la boca, sino con la mano derecha extendida sobre la cabeza, pensando fuertemente en querer comérselo, de esta forma absorbe-

rán su cuerpo, recuerdos y conocimiento; y cuarto, si quieren compartir algún evento, conocimiento o recuerdo con otro inmortal simplemente deben poner la mano sobre la cabeza y pensar en el recuerdo. Obviamente un conocimiento de este tamaño genera las envidias y la discordia de algunos de los nuevos inmortales que desean poder hacerse del preciado elixir, para crear a más como ellos, pero como la persona a cargo del conocimiento es muy noble y decide quedarse para sí el conocimiento (no pienso decirles quiénes son los inmortales, digo, lo tienen que descubrir ustedes), pero previniendo que le pasará algo (tiene sus dudas sobre uno de los miembros) le da la mitad de su conocimiento sobre la fabricación del elixir a su hermano, que es inmediatamente asesinado por otro de los alquimistas que busca el secreto. Es por esto que deciden dispersarse por todo el mundo para evitar ser comidos.

## Alquimia y plomo en 1930

Dos siglos después muchos de los inmortales se ven envueltos en los problemas de la mafia con la venta y distribución de alcohol clandestino. Si recuerdan un poco las clases de historia, sabrán que en 1930 se dio la prohibición de venta y consumo de alcohol en Estados Unidos, motivo por el cual las mafias traficaban con alcohol que ellos mismos hacían. Las guerras entre las familias Gerd, Russo, Martillo, Gandor y demás han llegado a límites insospechados, ya que no sólo se trafica con el preciado líquido del dios Dioniso.

Uno de los inmortales originales que robó el conocimiento está empeñado en recrear el preciado líquido, pero como sólo posee la mitad del conocimiento y crea inmortales imperfectos, por imperfectos me refiero a que son inmunes a las heridas o a la muerte; pero el tiempo los consume como a cualquiera, vaya, se hacen viejos. Así que en su demente carrera crea homúnculos. Los homúnculos según las leyes de los al-

quimistas son personas creadas a partir de un espermatozoide y de la sangre; vaya, es vida artificial sin sentimientos ni decisiones. Digamos un clon pero medio defectuoso, algo como lo que vieron en *Full Metall Alchemist*. Así que las cosas se ponen interesantes, sobre todo porque la gente que rodea a los inmortales no sabe qué es lo que pasa realmente.

En otra parte un par de ladrones de nombre Isaac Dian y Miriam Harvent se encuentran buscando oro en una mina abandonada, en la que se pasan meses escudriñando sin encontrar absolutamente nada. Una carta de su querida amiga Ennis hace que abandonen su inútil búsqueda, y de regreso en la ciudad, y sin un sólo centavo en la bolsa, deciden hacer una acto de buena voluntad robándole su dinero a la mafia, ya que es dinero sucio y ellos lo van a usar para una buena causa, su causa. Así que disfrazados como dos beisbolistas asaltan a un par de recaderos de la familia Russo.

Poco después de esto se disfrazan como si fueran un par de gambusinos, vaqueros, vaya, y abordan el tren, pero al momento de subir ven a un grupo de hombres vestidos con traje negro, y a otro con traje blanco, y a una hermosa y silente chica vestida de novia. Los de negro van en busca de la esposa del gobernador y de su hija para secuestrarla y pedir la liberación de su gente, mientras que los de blanco son asesinos que trabajan para la familia Russo. De hecho, uno de sus más crueles asesinos, Ladd, piensa secuestrar el tren y matar a los pasajeros, o simplemente matarlos a todos; eso aún no lo ha decidido. Pero a bordo del tren también va un grupo de mercenarios que son dirigidos por un niño llorón de nombre Jacuzzi Splot. Ustedes se preguntarán cómo es posible que un chico tímido y llorón sea el líder, pues muy fácil, cuando las cosas se ponen feas Jacuzzi saca a relucir su capacidad estratégica y habilidades de mando. Y no está solo, ya que lo acompaña Nice Holystone, una bella chica experta en explosivos que perdió su ojo derecho y está llena de cicatrices; con ellos viaja el enorme e imponente Donny que es algo así como el guardaespaldas de Jacuzzi.

Entre los pasajeros viaja un pequeño niño de nombre Czeslaw Meyer, que a pesar de su inocente apariencia es un inmortal original, y no es que sea una versión pirata, sino que el niño estaba en el barco cuando invocaron al demonio, y viaja, según él, para encontrarse con un familiar. Podría seguir tratando de hilar las historias, pero prefiero que las vean por ustedes mismos, pero esta vez no me veré ingrato, así que les dejo una lista para que vayan relacionando ideas y personajes de esta sensacional serie llamada *Baccano*. ¡¡Ciao!!.. ¡¡Perdón!!, ¡¡See Ya!!

# Personajes

## Isaac Dian
Este tonto y curioso ladrón es si duda un personaje curioso, ya que roba cosas para hacer un bien a alguien más (generalmente a sí mismo y a Miria) como por ejemplo chocolates o las herencias que hacen que las familias se pongan en contra de sí mismas. Isaac está enamorado de Miria y se convirtió en inmortal en 1930 tras beber el vino inmortal.

## Miria Harvent
Esta despistada y ruidosa chica es la compañera de Isaac en sus correrías y en su sentimentalismo, ya que comparte la visión del mismo sobre el motivo de sus robos, generalmente asaltan disfrazados. Miria siempre piensa lo mejor de las demás personas como lo pudo comprobar Czes. Ella también se volvió inmortal en 1930.

## Czeslaw Meyer
Czes es uno de los inmortales originales del Advena Avis, que fue engañado y tomó la panacea que les entregó el demonio. Su aspecto es el de un pequeño niño, pero ha vivido poco más de 200 años. Vive con el temor de que algún inmortal se lo "coma", así que va por la vida buscando "comerse" a otros inmortales.

## Jacuzzi Splot
Este chico es una persona con un carácter completamente opuesto a lo que representa, ya que por fuera parece un niño llorón con una enorme marca en su cara. Pero cuando las cosas se ponen feas, Jacuzzi demuestra por qué es el líder de su grupo.

## Nyce Holystone
Esta bella chica tiene su cuerpo cubierto por cicatrices debido a las múltiples explosiones en las que se ha visto envuelta, ya que es una experta en el arte de hacer volar las cosas. Perdió el ojo derecho en un accidente.

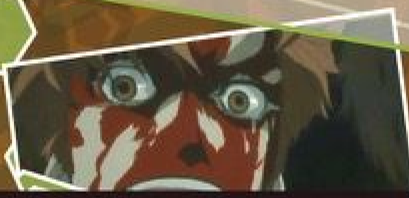
## Firo Prochainezo
Jefe de la camorra en la familia Martillo y experto peleador, éstos son los generales del protagonista escogido por Carol. Pero Firo va más allá de estas simples descripciones, ya que se vio envuelto en la caída de uno de los más grandes jefes de la mafia y asesino de inmortales. Está enamorado de Ennis.

## Maiza Avaro
Jefe de la camorra y amigo de Firo, Maiza fue el alquimista que invocó al demonio en el Adevan Avis, y sólo a él se le confió el secreto de cómo preparar más elixir. Para ser un miembro de la camorra es curioso que odie la violencia, además de que es de corazón noble. Su hermano también se volvió inmortal, pero fue "comido" ese mismo día.

## Szilard Quates
Jefe de la mafia y alquimista de profesión. Este "venerable" anciano fue el primero en beber la panacea que les entregó el demonio y el primero en probar los efectos de la inmortalidad al burlarse del demonio (le partió la cabeza a la mitad), que no tardó ni un segundo en mostrarle su error. Szilard fue quien comenzó a "comerse" a los inmortales buscando saciar su sed desmedida de conocimiento, y en su búsqueda de la fórmula original mató al hermano de Maiza. Odia su cuerpo de anciano que irónicamente es más rápido y más fuerte que el de muchos jóvenes. Durante toda su vida creó a varios homúnculos. Ennis es una de ellos.

**Ficha técnica**

Director: Takahiro Omori
Compositor de la serie: Noboru Takagi
Storyboard: Hidetoshi Namura
Directores de episodios: Harume Kosaka, Hideaki Nakano, Hiroshi Hara
Música: Makoto Yoshimori
Creador original: Ryohgo Narita
Diseño de personajes: Takahiro Kishida
Director de arte: Hijiri Ito
Directores de animación: Akira Takada y Akitsugu Hisagi
Director de fotografía: Yoshihiro Sekiya
Productores CGI: Norikazu Kamibayashi
Arte original: Katsumi Enami
Director de sonido: Yoshikazu Iwanami



# Reseña

por Naria-chan

Si te gusta el anime de chicas lindas, trajes de baño y comedia a montón, entonces no puedes perderte esta simpática serie que cumple con cualquier expectativa que los chicos tienen sobre el anime de género ecchi. Esta obra corrió a cargo del estudio Artland y tiene una duración de 13 episodios de 24 minutos cada uno, los que se dieron a conocer apenas el año pasado. La historia está basada en el manga de Mitsuru Hattori del mismo nombre, y cuenta con la dirección de Kouichirou Soutome, dando como resultado esta fantástica obra de la cual les hablaré un poco.

# KENKOU ZENRAKEI SUIEIBU UMISHOU

## EL PARAÍSO MÁS CERCA DE LO QUE CREES

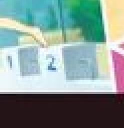
En la preparatoria Umishoo hay un equipo de natación de cinco hombres y 12 mujeres. Kaname Okiura, uno de los cinco chicos y estudiante de segundo año, es el manager del equipo, pero a pesar de ello no se atreve a entrar al agua si le llega más arriba de las rodillas, pues desde pequeño le teme a las sirenas (dice haber visto una cuando estaba en la primaria y que estuvo a punto de ahogarlo) y cree que si entra a la piscina aparecerán, por ello siempre se burlan de él.

Para esto, durante su horrible recuerdo, se supone que debería estar tomando el tiempo de nado de Momoko, pero lo pierde cuando Maki comienza a balbucear sobre una casa flotante que está llegando a la playa; por ello Momoko le propina tremendo golpe por su falta de atención. El caso es que, curiosos como toda gente normal, Kaname, Momoko y Maki van a ver la dichosa casa que está llegando, y quedan asombrados al ver que es cierto y hay una chica y un "anciano" en ella.

La chica que va en la casa-barco se sorprende de ver tanta gente en la playa, y su padre le dice que pueden ser sus compañeros de la escuela a la que irá, a lo que ella se pregunta si hará amigos. Ya en la playa se presenta como Amuro Ninagawa, y causa mucha impresión a los presentes, sobre todo porque les ofrece un pequeño tiburón que acababa de atrapar y aún está vivo. Para esto Kaname siente que la ha visto antes, pero no lo recuerda (eso es porque ella es la supuesta sirena) y Amuro siente lo mismo, pero tampoco lo recuerda. Al ver los trajes de baño de los del club de natación, Amuro hace una demostración y todos quedan impactados de lo veloz que es y lo mucho que puede aguantar la respiración.

A su llegada Amuro ya es popular, se pone de empalagosa con Kaname y Momoko la reta a una competencia (para esto Amuro siempre lleva su traje de baño puesto), en la que podría haber ganado sin esfuerzo si la torpe se hubiese fijado que la piscina ya se había acabado. Para esto Momoko se obsesiona con saber cuál es su "secreto", así que se propone vigilarla en todo momento y descubre muchos raros comportamientos tanto de ella como en su padre.

Poco después Amuro se une al equipo de natación después de que Momoko la invitara personalmente. Durante su presentación aparece el capitán del equipo con su horrible hábito de rasurar a quien sea y de ser un poco afeminado. Lo peor es que los chicos le siguen y es mala influencia para Kaname. Por otra parte, Mirei Shizuoka se pone bastante nerviosa, pero en ocasiones dice cosas que pueden llegar a ser algo insinuadoras que Kaname se niega a escuchar y lo distraen mucho; por otra parte, la tensión para Kaname aumenta al sentir las miradas de los chicos fulminarlo por ser tan unido con Amuro, y el estar cerca de todas las chicas del club de natación.



# PERSONAJES

Las insistencias de Amuro porque Kaname aprenda a nadar van siendo más y más, pero parece que no dan resultado, pues el hecho de pensar que le saldrá una sirena lo aterra demasiado. Durante las competencias parece que la única que se lo toma todo en serio es Momoko, porque los demás parece valerles un cacahuate si quedan bien o no en las competencias, aparte de que Amuro no sabe las reglas oficiales de las competencias. Las cosas se complican tras la llegada de Maaya, una supermodelo bastante manipuladora, quien comienza un pleito eterno con Amuro, aunque parece que ésta no entiende nada en absoluto.

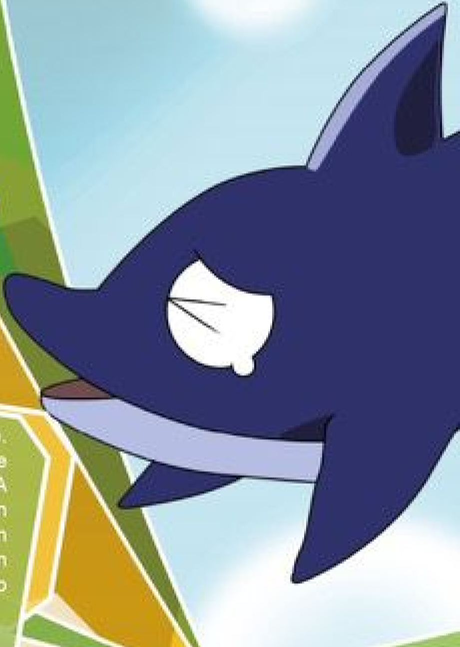
Llega un momento en el que Momoko toma medidas bastante extremas y exageradas para los entrenamientos, lo cual desata eventos raros y poco usuales durante las prácticas; sobre todo por su falta de autocontrol en su carácter colérico, y sus constantes enfrentamientos con los pocos chicos del club, quienes obviamente están más interesados en ver a las chicas que en lo que se refiere a la natación. ¿Qué es lo que pasará con este grupo de natación tan singular? ¿Kaname perderá su miedo y aprenderá a nadar? Habrá que verlo para saberlo.

Las líneas son suaves y se maneja mucho el color brillante que nos atrapan desde el principio, y con una música que va de la mano en gran parte con las escenas cómicas, y también las que son bastante insinuadoras; por ello, debido a las múltiples escenas ecchi (bastante allegadas a estar dentro del género harem) este anime no es recomendable para menores de edad (sólo de 13 años en adelante, pero bien orientados), así que están advertidos. ¡Nos leemos después!

## Amuro Ninagawa:
Una estudiante de segundo año transferida de Okinawa a Umishoo. A pesar de ser dedicada y experta en natación, siempre se topa con dificultades en las competencias profesionales al no seguir las reglas y su falta de adaptación en el campo profesional. Lo más extraño de ella es que disfruta nadar sin nada que le cubra, y no siente vergüenza de hacerlo y la vean.

## Kaname Okiura:
Estudiante de segundo año y manager del equipo de natación. A causa de su trauma de la infancia (se encontró con una criatura que denominaba sirena) teme nadar. Esto empieza a cambiar desde la llegada de Amuro, aunque sea la causa de muchos problemas.

## Momoko Orizuka:
Estudiante de tercer año y vicecapitana del equipo de natación. Después de conocer a Amuro hace resaltar en ella su potencial, y la incluye en el equipo después de retarla a una competencia y quedar impactada por su velocidad.



## Maki Ukita:
Estudiante de primer año conocida como Makio. Es bastante pequeña para su edad por lo que la confunden con los estudiantes de primaria. A pesar de ser parte del equipo de natación aún está aprendiendo a nadar, y toma lecciones con Kaname. Por otra parte, vive soñando que algún día tendrá proporciones más grandes como otras chicas.

## Masa Ikariya:
Capitán del equipo mejor conocido como Ikamasa. Estudiante de tercer año, exageradamente musculoso y obsesionado con quitar cualquier rastro de bello en él y en otras personas. Es hijo del dueño de un restaurante de comida tradicional japonesa que se las ve difíciles un tiempo.

## Mirei Shizuoka:
Estudiante de segundo año que se da aires de ser inocente y pura con los demás, con modales bastante buenos, por lo que es admirada por todos los chicos, sobre todo por sus proporciones, y aunque nadie lo sabe, tiene gustos muy maduros de ropa íntima (sólo Kaname se da cuenta). Se pone bastante nerviosa cuando alguien le habla a los ojos, porque cree que está viendo un poco más abajo, y es muy buena en natación.

## Maaya Nanako:
Estudiante de primer año. Famosa modelo y excelente nadadora, quien llegó a Umishoo para estar más cerca de Kaname después de varios años (eran "amigos" en la primara), por lo que siente que Amuro le hace perder toda la atención de Kaname hacia ella. Suele nadar con trajes de baño bastante llamativos y fuera de lo común, además de que tiende a inventar historias de que las otras chicas le atacan.

## Sanae Kise:
Estudiante de tercer año, fundador del equipo de natación y amigo de la infancia de Momoko. Tiende a darle problemas a los que están cerca de ella, y también suele mentir e inventar historias con tal de hacerle bromas a otros.

### Kaori Himekawa:

Estudiante de segundo año y miembro del equipo de natación con un carácter menos tímido que el de Mirei, pero le teme bastante a Momoko.

### Chigusa Yasu:

Estudiante de primer año y miembro del quipo de natación que en realidad no hace mucha aparición, y es el único personaje moreno de la serie.

### Yamana Yoshisawa:

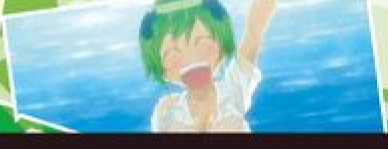
Estudiante de segundo año y miembro del quipo de natación; otra que no participa mucho en la serie.

**Ficha técnica**

**Idea original:** Mitsuru Hattori
**Director:** Kouichirou Soutome
**Guión:** Mamiko Ikeda
**Estudio:** Artland
**Año:** 2007
**Episodios:** 13
**Opening:** "Dolphin Jet" por Ayane
**Ending:** "Splash Blue – Taiyou to Lemonade" por Ayumi Murata

**Seiyuus**

Aki Toyosaki es Amuro Ninagawa
Toshiyuki Toyonaga es Kaname Okiura
Hitomi Nabatame es Momoko Orizuka
Ai Shimizu es Maki Ikuta
Makoto Yasumura es Masa Ikariya
Yukari Fukui es Mirei Shizuoka
Sayuri Yahagi es Maaya Nanako
Ryouko Shintani es Sanae Kise
Yuuka Iguchi es Chigusa Yasu
Ayumi Murata es Kaori Himekawa
Yukiko Monden es Yamana Yoshisawa



# Portada

Por Izzaki

Muy pocas series han conseguido desatar pasiones del modo que lo ha hecho *Saint Seiya*, conocida también por estos lares como *Caballeros del Zodiaco*. Y aunque lleva más de 20 años desde que el anime salió por primera vez, aún nos sigue sorprendiendo. Como ya sabrán el anime se había quedado incompleto, pues faltaba de animar su parte final, la saga de Hades; sin embargo, podemos considerarnos afortunados pues después de tantos años de espera parece que por fin podremos saber en qué termina esta grandiosa serie. Los OVAS 26 y 27 son lo más nuevo que ha salido sobre *Saint Seiya*. Peleas a muerte, armaduras con alas y ataques sorprendentes son parte de este cóctel explosivo y fresquesito, que definitivamente tienen que probar ¡Acompáñenme!

Estos dos capítulos constituyen la parte llamada *Elysion Hen* o *Saga de los Elíseos*, y salieron en marzo de este año con el mismo formato con que han salido *Tenkai Hen* y *Meikai Hen*, es decir, el OVA. En la dirección estuvo **Tomoharu Katsumata**, quien ha dirigido numerosas series, entre ellas *Devilman* y la *Saga Inferno*, también de *Caballeros del Zodiaco*. En diseño de personajes tenemos a **Michi Himeno** y **Shingo Araki**, quienes también ya son staff de cajón en *Saint Seiya*. Y por supuesto, detrás de la idea original está el mismísimo **Masami Kurumada**, y la producción corrió por cuenta de Toei Animation.

Los OVAs de *Elysion Hen* están basados en el manga, que después del final de la Saga de Poseidón Murumada continuó, resolviendo y aclarando en estos cuestiones que para los fans de la serie quedarían un tanto en aire. Y a pesar de que las adaptaciones al anime son bastante fieles no se me vayan con la finta, pues hay varias escenas que se modificaron.

Como ya se imaginarán, las ansias de los akibas, previas al lanzamiento de un nuevo OVA de *Saint Seiya* son de no aguantarse, además de las expectativas que cada episodio genera, por esto, y como si de película taquillera se tratara, se lanzaron unos *trailers* promocionales algunos días antes del estreno. Y antes de marearlos con tanto choro pasemos pues a la historia.

Todo comienza con una breve introducción a lo que son los Campos Elíseos, lugar que da nombre a esta Saga. Los Campos Elíseos son un lugar hermoso, lleno de paz, donde se disfruta de la liberación de todas las disputas y deseos terrenales, y al que sólo pueden acceder los elegidos de los dioses cuando llega la hora

# SAINT SEIYA ELYSION HEN

## MÁS ALLÁ DEL MURO DE LOS LAMENTOS

de su muerte. Este lugar está resguardado por el Muro de los Lamentos, un obstáculo bastante difícil de atravesar, y aun para los Caballeros Dorados representa un reto. No hay otra forma de cruzar este muro más que reuniendo todo su poder y conjuntándolo para lograr abrir un agujero, así pues los 12 caballeros sacrifican sus vidas en nombre de Atena y con la esperanza de que los Caballeros de Bronce logren salir victoriosos. Seiya, Hyoga, Shiryu y Shun reconocen este gran sacrificio y deciden poner todas sus energías en llegar hasta los Campos Elíseos, rescatar a Atena (para variar) y destruir a Hades. En eso están, pero misteriosamente Shiryu decide quedarse atrás.

Los demás siguen adelante, corriendo por el tremendo boquete abierto en el Muro de los Lamentos hasta llegar a la salida, anunciada por una brillante luz. Y la verdad es que el camino no puede lucir más desconcertante; al parecer Seiya y compañía tienen que atravesar otra dimensión, donde el espacio y el tiempo funcionan de manera diferente, para llegar a lo que parece ser la entrada a los Campos Elíseos. Mientras tanto, Shiryu se da cuenta de que alguien venía siguiéndolos. Se trata de tres caballeros: Queen de Alraune, Gordon del Minotauro y Silpheed del Basilisco, que alardeando de su poder le dicen al Caballero del Dragón que su misión es impedir que los Caballeros de Bronce lleguen a los Campos Elíseos. Shiryu los enfrenta y por fin se decide a sacar sus mejores armas, pues utiliza contra ellos la espada Excalibur, que ya tenía un rato en su poder.

Hyoga, Seiya y Shun tienen también sus propios problemas, pues se encuentran con Minos, uno de los Tres Jueces del Infierno, a quien creían muerto; sin embargo, regresa con todo y la cantaleta de no dejarlos llegar a los Campos Elíseos. Hyoga trata de retenerlo con una pared de hielo, pero esto no le hace ni cosquillas a Minos, por lo que el Caballero Cisne decide quedarse distrayéndolo mientras sus compañeros avanzan, lo cual no será fácil, pues los ataques de Hyoga parecen no tener efecto en su enemigo. Para colmo de cosas, Seiya y Shun son arrastrados a la deriva y en dirección contraria a la entrada de los Campos Elíseos. En este momento, desesperado, Seiya descubre que la armadura de Pegaso tiene alas, lo que viene a salvar la situación, pues así se impulsa hasta donde está Shun y continúan su camino. Hyoga se logra deshacer de Minos y va a alcanzarlos, mientras que Shiryu sigue enfrascado en la pelea contra los tres caballeros. El poder de los Santos de Bronce ha aumentado considerablemente desde que las armaduras recibieran la sangre de Atena, esto lo demuestra Shiryu, que saca ataque tras ataque manteniendo a raya a los caballeros que pretenden evitar que sus amigos lleguen a los Campos Elíseos. Incluso, en una demostración de su poder el Caballero del Dragón los ataca a los tres a la vez, mostrándoles los "cien dragones de Rozan", su técnica más poderosa y acabando así con ellos; sin embargo, la fuerza de este ataque es tan grande que Shiryu termina a la salida del Muro de los Lamentos, justo donde Hyoga lo está esperando para ir a los Campos Elíseos, pues la armadura del Cisne también tiene alas.

Algo retrasado Ikki llega también a la salida del Muro de los Lamentos, donde a punto de lanzarse hacia los Campos Elíseos es detenido por Pandora, quien le advierte que no podrá llegar hasta ahí pues su armadura no ha recibido la protección divina de la sangre de Atena. Pandora le propone además ayudarlo a llegar a los Campos Elíseos a cambio de que él ejecute su venganza.

En parte para convencerlo, Pandora le cuenta al Fénix cómo es que Hades causó la muerte de su familia cuando ella era una niña, que guiada por curiosidad abrió una pequeña caja y liberó a Hypnos y Thánatos, dioses del sueño y de la muerte. Así a la pequeña Pandora le enjaretan la responsabilidad y el poder de controlar a los Espíritus y proteger a Hades, quien vendría al mundo tomando el cuerpo del hermano de la niña. Cuando Hades nace, su potencial destructivo se libera, y todos los que vivían con Pandora mueren en ese instante. La chica se convirtió en algo así como la esclava de Hades y se volvió indiferente ante la vida, y sólo recordó su pasado al estar en contacto con los Caballeros de Bronce en el Infierno. Por eso ahora pide la ayuda de Ikki, a quien esto le parece algo descarado después de que Pandora intentara que Hades poseyera el cuerpo de su hermano Shun. Para mostrarle que es sincera, la chica le da a Ikki un collar que lo dejará moverse libremente por el Infierno, y en ese momento empieza a morir como castigo por su traición a Hades. Pandora muere y el Caballero del Fénix decide cumplir su venganza y se encamina a los Campos Elíseos.

Por fin Seiya llega a los mentados Campos Eliseos, que resultan ser tan chulos como él esperaba, un lugar tranquilo y sin sufrimiento, lleno de flores y mariposas revoloteando por ahí. Consciente de su misión y sin dejarse distraer por esto, el Caballero de Pegaso le pregunta a las ninfas que viven en ese lugar por Hades y por Atena, pero ellas, como si Seiya les fuera a pegar alguna enfermedad contagiosa, huyen corriendo, lo que lo desconcierta. En eso aparece Thánatos, un dios sirviente de Hades con ojos y cabello plateados, que muy tranquilamente regaña a Seiya por haber espantado a las ninfas. Seiya pregunta por Atena, y Thánatos, después de decirle que ha muerto, lo ataca y se dispone a mandarlo al otro barrio cuando aparece su hermano gemelo Hypnos, que le dice que espere, con el pretexto de que si lo mata manchará la pureza de los Campos Elíseos. Hypnos parece ser menos impulsivo que su hermano, pues le reclama haber matado a Pandora; sin embargo, y ya que ambos dioses se están sacando los trapitos al sol mientras Seiya está tirado en el piso, Thánatos le recuerda a Hypnos que él fue quien mató a Atena, pero éste se defiende diciendo que Atena aún está con vida. Esto le da un rayito de esperanza a Seiya, que aguarda pacientemente escuchando la conversación de los dos dioses.

Entonces Seiya se levanta y aunque parezca disco rayado, pregunta una vez más por Atena, a lo que Hypnos responde que se encuentra en el mismo templo donde está el verdadero cuerpo de Hades. Atena está sumida en un sueño no sólo profundo, sino eterno, conjurado por Hypnos (por algo es el dios del sueño) al meter su cuerpo en la vasija sagrada de los Elíseos. Podríamos pensar que esto es leve, pero la vasija irá absorbiendo la sangre de Atena hasta literalmente dejarla seca, por lo que Seiya se enfrenta no sólo a un gran reto, sino que además contra reloj, por lo que sin perder más tiempo echa a correr hacia el templo.

Sin embargo, Thánatos sigue empeñado en matar a Pegaso y le lanza un poderoso ataque, que por suerte y gracias a sus nuevas alas Seiya logra esquivar, contraatacando con el clásico "Meteoro de Pegaso". El poder de Seiya ahora es impresionante, y con sobrada razón Hypnos le advierte a su gemelo que no lo subestime. Pegaso se había salvado ya de varias, pero cuando el ataque de Thánatos lo alcanza y destruye sus alas nuevamente se ve en dificultades. Hypnos, aburrido, se marcha y deja a Seiya con Thánatos, que está por darle el golpe de gracia a Pegaso.

Mientras tanto, en la tierra el sol está por ocultarse por completo, y los caballeros que tienen toda su fe puesta en Seiya y sus amigos se preguntan qué diablos estarán haciendo. Marin responde que no deben perder la esperanza, porque además ha encontrado a Seika, la hermana mayor de Seiya.

Seiya piensa que no puede morir dado que ya llegó hasta allá, pero no ve cómo zafarse de la situación. En eso y como por milagro escucha la voz de su hermana, que lo impulsa a levantarse y seguir adelante. Seiya está más decidido que nunca a salvar a Atena y volver para encontrarse con su hermana. Saca fuerzas de no se sabe dónde, eleva su cosmos y lanza un ataque de "Meteoro de Pegaso" que manda por los aires al sorprendido Thánatos. Parece que Seiya está ganando esta difícil batalla, sin embargo, ¿de verdad Thánatos habrá quedado fuera de combate? ¿Y qué me dicen de Hypnos, peleará también con Pegaso? ¿Y qué ha sido de los demás

Caballeros de Bronce? ¿Vendrán para echarle la mano a Seiya y salvar a Atena una vez más de su trágico destino?

Una vez más los OVA´s de *Saint Seiya* nos dejan una sensación de emoción, pero también de incertidumbre y de ansias de saber qué nuevos obstáculos tendrán que enfrentar Seiya y sus amigos para enfrentar a Hades, en lo que parece ser el fin de una jornada que ha durado años, y que nos tiene más al pendiente que nunca de qué es lo que va a ocurrir en esta serie que ya es leyenda.

El tiempo ha pasado y a los Caballeros de Atena ni se les notan los años, pues gracias a los adelantos en materia de animación, Seiya y compañía tienen ahora una mejor calidad en cuanto a imagen y animación, sin perder ese estilo tan característico que los distingue y que se ha quedado grabado en nuestras mentes como sello personal de Kurumada. En la opinión de muchos akibas, los primeros OVAS de cada Saga están visualmente mejor hechos que los que les siguen, pero al menos en lo que a calidad se refiere empezamos con el pie derecho.

Y ya que *Elysion Hen* debía lucir espectacular, la música no podía quedarse atrás. El *opening*, una canción fuerte y rítmica llamada *Megami no Senshi Pegasus Forever*, interpretada por **Marina Del Ray**, funciona como una excelente introducción a la acción de los OVAs. El *ending* es *Kami no En o El Camino de un dios* de **Yuko Ishibashi**, un tema tranquilo que nos transmite un sentimiento entre dulce y trágico en la maravillosa voz de esta cantante. Es una de las canciones que más valen la pena de la *Saga de Hades*.

Como dato curioso les diré que además de que parte del equipo de producción de *Saint Seiya* se conserva, en parte, claro, para dar mejor continuidad a la serie, también algunos seiyuus que ya tienen experiencia en prestar su voz para los caballeros regresan. Tal es el caso de **Toshio Furukawa**, quien hiciera la voz de Berenice de Koma en una de las películas de los *Caballeros de Atena* y de El cazador de espíritus, que varias veces fue rival de Hyoga.

Si algún canal se dignara a pasar los OVAS por televisión, creo que más de uno saltaría de alegría; sin embargo, y gracias a la diosa tecnología, son bastante fáciles de conseguir, ya sea bajándolos de la red o comprándolos con el distribuidos de videos de tu preferencia. Según algunos rumores que andan circulando por ahí, los capítulos siguientes saldrán en mayo y agosto de este año, por lo que aún hay que esperar un poco.

*Saint Seiya* es de esas series que no pasan de moda, y que a pesar de los años sigue teniendo nuevos fans y por supuesto sigue dándonos que hablar. Aunque seguiremos preguntándonos: ¿realmente se acerca el capítulo que ponga punto final a las aventuras de Seiya y compañía? Muchos aún no podemos creerlo, sin embargo, el tiempo lo dirá y por lo mientras disfrutemos porque hay Caballeros para rato. ¡Hasta la próxima!

Por Naria-chan

# Ginban Kaleidoscope

## Compartir un cuerpo no es tan malo

Para los amantes del patinaje sobre hielo, los espíritus y... la comedia, llega esta fantástica historia de la mano de Kaibara Rei y los estudios Aniplex. Una gran historia shoujo con la dirección de Shinji Takamatsu, que vio tierras japonesas en octubre del 2005 y con 12 episodios transmitidos hasta diciembre de ese año. Está basada en una historia ligera de la misma señorita Kaibara y con ilustraciones de Hasegawa Jun; conozcamos más a fondo de qué trata esta historia.

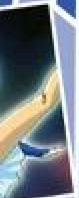
大

En la ciudad de Montreal, Canadá, una competencia de patinaje se está llevando a cabo y al mismo tiempo, muy cerca de ahí, hay una presentación aérea. Tazusa Sakurano comienza su presentación como la representante de patinaje artístico de Japón, y todo parece ir muy bien tanto con ella como en la presentación aérea; sin embargo, Tazusa cae y queda inconsciente mientras que uno de los aviones de la presentación choca de lleno contra el piso y el piloto muere al instante.

En el hospital Tazusa despierta y enseguida su entrenador, Yuji Takashima, le hace recordar su incidente y dice que aún no se pierden las esperanzas de llegar a Turín para las Olimpiadas. Justo en ese momento entra Yukie Mishiro, miembro del comité seleccionador y comienza a reprenderla por no sonreír en su rutina y a la vez elogiarla por su esfuerzo antes de la caída, logrando enfurecer a Tazusa quien trata de controlarse.

Tazusa sale de la habitación y choca con Dominique, una de sus rivales en las Olimpiadas, quien comienza a insultarla en inglés, lo que deja a Tazusa sin saber qué dice o qué contestar, hasta que una voz le hace responder en el mismo idioma que la otra chica quien desaparece completamente molesta; Tazusa se elogia a sí misma y cree tener poderes telepáticos. En cuanto llega a Japón es abordada por los reporteros en el aeropuerto, quienes se muestran molestos de que no haya respondido nada.

Al día siguiente y sin dormir bien, Tazusa desayuna junto a su hermana menor y su entrenador, pues viven con él desde el divorcio de sus padres, para luego ir a la escuela, ignorando en el camino de nuevo a la prensa y encontrándose con su amiga Mika. Durante una ceremonia vuelve a escuchar la misma voz, y al preguntar quién es ocasiona que todas las chicas (es una escuela de puras mujeres) volteen a verla, pues ellas no escuchan nada y esto la mete en problemas con la madre superiora.



Después de su regaño, Tazusa corre al baño y comienza a hablar con aquella voz, la cual le responde que es Pete Pumps de 16 años y que hacia cinco días atrás murió en un accidente. Dice que la ha poseído por alguna extraña razón y que no puede salir de su cuerpo, a lo que Tazusa corre a su casa y trata de exorcizarlo sin éxito e incluso comienza a golpearse contra la pared. Toda esta situación comienza a confundir tanto a Mika como a su hermana y al entrenador, pues cada vez que Pete habla en su cabeza ésta le responde y los demás creen que habla con ellos, más es el entrenador quien comienza a creer que es molestia para la chica.

Lo peor de todo es que al parecer el espíritu del chico puede ver lo mismo que Tazusa (Pete se lo mencionó como “aparte de hacerme daño al espíritu estás dañando mi vista), así que digamos que lo primero que vio de Tazusa no es muy cómodo para ella… resultado: un grito que dejaría sordo a cualquiera; total, que cualquier esfuerzo por deshacerse de Pete es inútil, así que sólo le queda esperar cien días, según el chico, para que éste vaya al cielo.

Ante tal situación Tazusa debe recurrir a ciertos medios preventivos como taparse los ojos cuando debe bañarse, lo cual comienza a molestarla bastante y la mete en muchos problemas. Unos días después Tazusa descubre que a Pete no le gusta el tomate, y para vengarse comienza a comerlo día y noche sin parar. Poco después am-

# PERSONAJES

bos comienzan a hablar un poco más, y Tazusa le cuenta el porqué del odio que tiene la prensa hacia ella (la tienen como la villana que hizo fracasar a Japón en los juegos de marzo del 2005), y también Pete le ayuda en sus entrenamientos para que pueda vencer a Kyouko Shidou.

Durante las conferencias de prensa podemos ver cómo Kazuya Nitta, un periodista *freelance*, trata de que la prensa no la ataque tanto, ayudándola a decir lo que realmente pasa e incluso se llega a pensar que tiene una relación sentimental con ella, aunque todo después resulta ser falso, pues Kazuya está enamorado de Kyouko, y en realidad no odia a Tazusa, sino que la considera un rival digno de admirar por soportar a la prensa. ¿Quién de ellas representará a Japón en las olimpiadas?, ¿Mejorará su relación con Pete algún día? Habrá que verlo.

Es un gran anime con colores brillantes que te atrapan desde el primer momento, lleno de humor e intriga que lo dejan a uno pegado al televisor por horas y horas; el *opening* se titula *Dual* y es interpretado por **YeLLOW Generation** con un tema bastante movido que dan ganas de cantar. Mientras tanto, el *ending*, *Energy* de **Marina Inoue**, tiene un ritmo lento y bastante relajante, así que no te puedes perder esta emocionante historia que nos muestra el fantástico mundo del patinaje artístico, ¡Nos leemos después!

¡Bye-Bye!

## Tazusa Sakurano:

Es nuestro personaje principal, una gran patinadora artística y a pesar de que estamos acostumbrados a los personajes principales lindos y dulces, esta chica es todo lo contrario y es conocida en el medio artístico por su mal carácter, lo que le da su mala reputación. Tiene una gran conexión con Pete, a quien trata de exorcizar en un principio hasta que comienza a acostumbrarse a él, lo que hace que el chico sienta exactamente lo mismo que le pasa a ella y a ver lo mismo que ella ve; ya se imaginan lo gracioso de que un chico y una chica estén conectados de esa forma ja,ja,ja.

## Pete Pumps:

El chico es prácticamente un fantasma que murió en una presentación aérea y tuvo que poseer el cuerpo de Tazusa por 100 días, pues en el Cielo tenían mucho trabajo (qué loco). Odia los tomates y es blanco de torturas por parte de Tazusa quien los come sin parar, aunque con el tiempo se hacen amigos y le ayuda a la chica en sus rutinas y los exámenes de inglés; siempre está tratando de controlar a Tazusa de sus ataque de ira.

## Kyouko Shidou:

Rival de Tazusa para ser la representante de Japón en las Olimpiadas; es todo lo contrario a Tazusa, pues ella es linda y amable, lo que la convierte en la favorita del público.

## Yuji Takashima:

Entrenador personal de Tazusa, con buen corazón y temperamento tranquilo, lo que hace desesperar a su alumna quien vive con él al igual que la hermana de ésta. Cuando Tazusa está peleando con Pete cree que se dirige a él, lo que causa muchos malentendidos.

## Kazuya Nitta:

Debido a que siempre está defendiendo a Tazusa de la prensa y arriesgando su trabajo de reportero independiente por ella, se pensó que tenía una relación amorosa con ella, pero la verdad es que este chico está enamorado de Kyouko.

## Yooko Sakurano:

Hermana menor de Tazusa con una personalidad totalmente opuesta a la de su hermana, ella junto con Mika siempre está apoyando a Tazusa.

## Mika Honjou:

Compañera de clases y mejor amiga de Tazusa, se encarga de diseñarle todo el vestuario a la chica para sus presentaciones, algo así como Tomoyo Daidouji de *Card Captor Sakura*.

## Yukie Mishiro:

Ex patinadora que se encarga de supervisar en el comité quién será la representante de Japón. Siempre dice cosas con doble sentido además de aconsejar a Tazusa en todo momento. Por su forma de decir las cosas no es muy del agrado de la protagonista, y ésta siempre se burla de ella con apodos y criticando su maquillaje.

## Lia Garnet Juiltyev:

Rival de Tazusa en las Olimpiadas; su personalidad es tan seca y fría que se gana el sobrenombre de La reina de hielo.

## Dominique Miller:

Otra rival de Tazusa en la competencia; en un principio esta chica se aprovechaba de Tazusa, ya que no sabía inglés, ofendiéndola sin que ella supiera lo que le decía, hasta que Pete se apodera del cuerpo de Tazusa y la hace callar respondiéndole en inglés a sus insultos.

### Seiyuus

Ayako Kawasumi es Tazusa Sakurano
Hiroyuki Yoshino es Pete Pumps
Kazusa Murai es Kyouko Shidou
Juurouta Kosugi es Yuuji Takashima
Isshin Chiba es Kazuya Nitta
Chiwa Saito es Yooko Sakurano
Marina Inoue es Mika Honjou
Hiroko Suzuki es Yukie Mishiro
Mamiko Noto es Lia Garnet Juiltyev
Maya Okamoto es Dominique Miller

### Ficha técnica

Idea original: Kaibara Rei
Director: Shinji Takamatsu
Estudio: ANIPLEX, Nippon Animation
Año: 2005
Episodios: 12
Opening: "Dual" por Yellow Generation
Ending: "Energy" por Marina Inoue

# Reseña

Por Naria-chan

Lindas chicas con poderes mágicos, dobles personalidades y situaciones inverosímiles, nos llegan desde Japón en esta divertidísima, pero igual de corta serie, a cargo de Studio Barcelona y con Tsutomu Mizushima en la silla del director; conozcamos más a fondo la historia.

Punie es la princesa del reino mágico, hija de unos Reyes que se hicieron con el poder del lugar a la fuerza destronando al rey original del lugar. Esta chica posee poderes mágicos que usará en todo momento, para eliminar a todo aquel que la ataque y trate de impedir que le demuestre a su madre y a ella misma que es igual de despiadada, capaz de gobernar el Reino Mágico. Con todo esto podemos llegar a la conclusión que jamás desearías encontrarte con alguien así y menos se lo desearías a tu peor enemigo.

Punie es una bruja despiadada en el interior, pero con su camuflaje de niña linda y buena tiene a todos los chicos a sus pies y con ellos se hace amiga de Tetsuko. Su lema principal es "Lyrical Tokarev, mátalos a todos", y suele armar un alboroto completo cuando de llamar la atención se trata; a pesar de ello ayuda a Tetsuko cada vez que puede.

Por otra parte tenemos a la chica Anego, quien es la líder de una banda de chicas realmente feas, a excepción de ella, que causan terror a todos los que se le ponen enfrente y llevan armas a todos lados; sin embargo, tras la llegada de Punie estas chicas le tienen terror, tanto por su magia como por su fuerza brutal y falta de corazón a la hora de pelear; la mayoría de las ocasiones los poderes de Punie traen muchas desgracias a los que están cerca de ella. Anego poco después demuestra que está enamorada de uno de los chicos de su clase (en este caso el "enfermero" de nombre Yamada), y golpea a Tetsuko por andar con el chisme por toda la escuela.

Para esto la madre es igual a la hija, pues tiene una cara muy dulce, pero en realidad es una bruja sin alma con poderes similares a los del demonio. Por su parte, el padre es todo un manojo de nervios y llora a lágrima viva cuando Punie debe irse a la Tierra y cuando algo le pasa a sus hijas, aunque la verdad al parecer el padre no tiene voz ni voto en la familia y más bien es el mueble predilecto de la reina Esmeralda.

En cuanto al Reino Mágico, éste es el más extraño de todos, pues da la apariencia de ser una ciudad rica y próspera, pero es todo lo contrario. Más de la mitad de los habitantes está como prisionera y hace labores como ser el motor del tren expreso, mientras que el resto de los moradores del reino siempre buscan derrocar a Esmeralda, la madre de Punie, pero sin éxito alguno; debido a esto, Tetsuko queda aterrada y horrorizada por lo que se vive en el lugar.

Poco después hace acto de aparición Paya-Tan, un raro ser que tiene la apariencia de un lindo perro y le reclama a Punie haberlo dejado sin avisar mientras llora a lágrima viva. Este ser se presenta como la mascota de la suerte de Punie que fue sacado de una aldea totalmente tétrica llena de vandalismo. Ahí nos muestra la otra cara tanto de Punie como de Paya-Tan, mientras que Tetsuko se imaginaba una tierra linda de mascotas tiernas. Así que ya se imaginan el shock que le causan a la pobre chica cuando le cuentan cómo se conocieron y estuvieron a punto de matarse el uno al otro.

# DAI MAHOU TOUGE

## LA DOBLE CARA DE LA FUTURA GOBERNANTE DE UN REINO ROBADO

# PERSONAJES

Unos días después hace acto de aparición la verdadera sucesora del trono del Reino Mágico, hija del rey que fue derrocado por Esmeralda: Elise von Barbaroque, quien comienza a poner trampas por todos lados y en las que Tetsuko cae a causa de Punie; una vez que se enfrentan cara a cara se descubre el complot de la madre de Punie. Por otra parte, tenemos a las pequeñas hermanas de Punie, que llegan a Japón para encontrar a su propia hermana; muestran tener un vocabulario más allá de su edad y usan su lindura para manipular a otros. La relación entre las tres es bastante rara, pues cumplen el papel de ser parientes, pero aun así las pequeñas buscan matarla para que les ceda el trono y que Paya-Tan se una a ellas.

Después de una que otra aventura cerca de Punie, y de ver las situaciones tan horribles del Reino Magico y algunos de sus habitantes, Tetsuko termina por deducir que el lugar es terrorífico, aunque poco después parece cambiar de opinión y piensa que es un lugar pacífico, al ver la relación de su amiga con sus pequeñas hermanas a pesar de que éstas recurran a los métodos más locos para matar a su hermana mayor (¡¿en qué demonios piensa?!).

La serie se divide en ocho episodios de distinta duración, y parece ser en todo momento de personas totalmente salvajes con falta de raciocinio. Esto causa bastante miedo y a la vez es divertido. El estilo de dibujo y trazado es muy variado, pues va desde lo hermoso hasta lo tétrico, con escenarios diversos y un buen manejo del color en cada una de las escenas.

La falta de lógica en todo momento es lo que le da vida a la historia y la hace realmente entretenida, y lo deja a uno pegado a la pantalla por más de una hora que es lo que dura el conjunto de los ocho episodios; la música es bastante acorde con cada una de las escenas, y en la mayoría recurre a temas famosos de televisión y cine que identifican algunas de las escenas de tensión, con un *opening* y un *ending* igual de locos e incoherentes como el anime. Así que si quieres algo de diversión, en un pequeño muestrario, ésta es una buena opción, eso si eres mayor de 13 años, pues no es recomendable que los niños vean algunas escenas. ¡Nos leemos después!

¡Bye-Bye!

## Tanaka Punie:

La protagonista de la historia llegó a Japón para probarse a sí misma que es digna de convertirse en reina. Es la princesa de la Tierra Mágica y debe derrotar a sus enemigos con ayuda de sus maniobras y poderes mágicos. Tiene apariencia de ser joven e inocente pero cuando se siente amenazada (lo cual sucede a menudo) se vuelve violenta y agresiva. Tiene doble personalidad, por fuera es linda y despreocupada pero por dentro es una bruja malvada y despiadada; en todos sus ataques suele decir "Princess".

## Payatan:

Mascota y compañero de Punie. Es una especie de perro con un cuerno de unicornio que le hace personificarse con dos caras y personalidades distintas: lindo y tierno o arrogante y violento; en el pasado sirvió como coronel en el ejército, y su cara cambia a adulto cuando está solo y fuma. Se siente libre de traicionar a Punie aunque frecuentemente le ayuda.

## Koku Tetsuko:

Compañera de clase de Punie y su mejor amiga; se identifica con los trenes (pues de ahí su nombre) y siempre está confundida cuando algo ocurre a su alrededor. En un principio jamás sospecha de que Punie es horrible y despiadada, por lo que cuando comienza a conocerla un poco más termina por horrorizarse poco a poco, aunque parece ser que eso no es suficiente para hacerle entender quién es realmente su "amiga".

## Anego:

Otra compañera de Punie y una de sus rivales. Es la líder de una banda de chicas que trata de mantener una gran posición de poder en la escuela, aunque después se vuelve gran amiga de Punie y Tetsuko. Siempre sospecha de la maldad oculta de Punie.

### Esmeralda:

Es la madre de Punie y la reina de la Tierra Mágica; responsable del golpe que eliminó las reglas anteriores en el reino y le dio poder político. A pesar de que su hija se encuentre en problemas no hace nada por ayudarla, y dice que si no supera la dificultad no será digna de ser su sucesora.

### Pyun y Potaru:

Las pequeñas hermanas de Punie que aparecen repentinamente en Japón para asesinarla. Tienen la habilidad de convocar a un espíritu capaz de destruir a su hermana, pero que se horroriza con sólo ver a Punie. Se sorprenden al ver que su hermana mayor ha estado entrenando desde que nació para vencerlas cuando la retaran.

### Elise von Barbaroque:

La hija del anterior rey de la Tierra Mágica. Busca vengarse con Punie por las acciones de Esmeralda contra su padre.

### Padre de Punie:

Hombre, al parecer sin nombre, siendo el sumiso de la relación con Esmeralda; siempre está profundamente "preocupado" por el "bienestar" de su hija; generalmente hace el papel de taburete para su propia esposa.

**Ficha Técnica**

**Idea original:** Hideki Ohwada
**Director:** Tsutomu Mizushima
**Estudio:** Studio Barcelona
**Año:** 2006
**Episodios:** 8
**Opening:** "Dai Mahou Toge" por Rina Satou
**Ending:** "Hone Aru Kagiri Sakae Are!" por Rina Satou

**Seiyuus**

Rina Satou es Tanaka Punie
Chiwa Saito y Jouji Nakata son Paya-tan
Noriko Shitaya es Koku Tetsuko
Ayako Kawasumi es Anego
Mami Koyama es Esmeralda
Nobuto Tobita es el padre de Punie
Ayaka Saito es Pyun
Kana Hanazawa es Potaru
Mamiko Noto es Elise von Barnaroque

# Fantasías Impresas

POR MARIA-CHAN

**Cuando eres un apasionado dibujante talentoso y por "X" razón no se lo has demostrado a nadie más que a tu mejor amigo, podrías sentirte algo deprimido, y más si has sido rechazado de una escuela de dibujo profesional porque "no te esfuerzas lo suficiente"; pero cuando ese amigo resulta ser un otaku que decide ayudarte a cumplir tu sueño de ser un gran artista, es impresionante cómo tu vida puede cambiar de un segundo a otro.**

Si siempre han querido saber cómo es la vida de todos aquellos que se dedican a dibujar doujinshis (mangas dibujados por otakus y *gamers*) y se la pasan en las convenciones vendiéndolos como pan caliente, aquí les presento este manga que es entretenido y divertido de principio a fin. Una idea original de **Sekihiko Inui**, basado en un juego de PC con el mismo nombre, de 1999, publicada en tierras del Sol Naciente por Dengeki Comics y traducido al ingles por Tokyo Pop; pasemos a la trama.

La historia se basa en la vida real y el mundo del manga en el mercado nipón, específicamente en las convenciones que se celebran cada verano e invierno, donde los mangakas independientes se reúnen para charlar, compartir y vender sus trabajos para ganar algo de dinero extra y demostrar su talento y fanatismo al por mayor.

Es abril, y Kazuki es despertado de forma sádica por Mizuki, su amiga desde la infancia, para después tratar de animarlo por no ser aceptado en la academia de dibujo de Tokyo; mas es invitado por su mejor amigo, Taishi, a una convención de cómics en Tokio, y se sorprende de ver a cientos de personas formadas para poder entrar al enorme edificio en donde se celebra la Comic Party, la convención gigante del doujin.

Ya dentro, Kazuki conoce a varios artistas doujin, sorprendiéndose de su trabajo de calidad y de sí mismo por reconocerlo. Una de las artistas de nombre Yuu lo confunde con un otaku y comienza una especie de pelea alocada entre los fans y Yuu con Kazuki en medio de la trifulca, lo cual provoca que Minami (Makiyan), parte del *staff* de la Comic Party, les persiga con arma en mano (de mentiras, no se crean que es verdad), aunque sólo logra atrapar a los otakus.

Kazuki y Yuu se encuentran fuera del edificio y se separan después de entablar una conversación sobre el trabajo de la chica, y es en eso que una niña de nombre Chisa le pasa enfrente mientras trata de detener un carrito con todas las impresiones de los doujinshi, a lo que queda

# COMIC PARTY

enterrada en una caja como si fuese la espada Excalibur (juro que así lo ponen), a lo que el chico le ayuda y recibe un gracias por "salvarle la vida".

El chico vuelve a entrar y se topa con una chica ególatra llamada Eimi que quiere darle un autógrafo por la fuerza, a lo que Yuu llega en su ayuda tratándo de hacerla razonar de que el chico no quiere su autógrafo, lo que ocasiona otra trifulca, que se origina principalmente por una competencia en ventas; nuevamente Kazuki queda en medio de todo. El día termina y antes de que pueda irse a casa se topa de nuevo con Taishi (quien estuvo desparecido casi todo el día) quien lo convence de que su destino es dedicarse al doujin.

Kazuki comienza a pensar en la propuesta de su amigo, pero Mizuki no está muy de acuerdo, así que comienza con un choro de que el anime y el manga son para niños, y que es algo que alguien de su edad no debe hacer a menos que esté loco (¡¿QUÉ?!... ¡¿Cómo se atreve a decir eso?!). A pesar de ello continúa con lo cometido y se adentra en el mundo del doujinshi; los primeros días parece no tener inspiración pero al fin logra acabar su primer trabajo, y está listo para llevarlo a imprimir.

Taishi lo lleva a donde todo dibujante lleva sus trabajos, la imprenta Tsukamoto, en donde ve de nuevo a la "espada Excalibur" (Chisa) y se

preocupa por las impresiones, pues la chica parece no ser muy buena en el negocio de sus padres. Pero a pesar de eso todo sale bien, y su primer día en ventas dentro de la Comic Party resulta ser bastante bueno para ser un primerizo, así que decide darse una vuelta por el lugar para ver otros trabajos; para esto Mizuki va de "incógnito" y Taishi le obsequia un número de Kazuki para que le dé una ojeada.

Durante su paseo por el edificio se topa con una mesa que está completamente vacía, y hay una chica que también se dedica a dibujar, así que decide darle una ojeada a su trabajo, pues se ve muy sola y triste. Esta chica se llama Aya y se sorprende de que su trabajo sea bueno, pero no se venda, así que decide comprarle uno (no por compasión), y le pregunta que si sea bueno sólo cobrar 200 yenes por algo tan bueno. Algunos días después Yuu y Kazuki comienzan a trabajar juntos en algunos proyectos, aunque su primer trabajo no terminó como ellos esperaban.

Al parecer Kazuki tiene otra misión más dentro del mundo del doujin, pues algunas de las chicas que conoce en el proceso necesitan bastante ayuda. Eso es lo que le pasa a Chisa, quien por un error de cálculo en la tinta la máquina termina por descomponerse, así que le da una mano con las otras impresiones dejando la suya sin hacer, pues se acabó el papel. Sin nada que vender, Kazuki decide darse una vuelta más y ve que una

de las dibujantes está siendo molestada por un tipo. Decide ponerle un alto al mismo tiempo que una chica de nombre Subaru lo hace, a lo que la chica se pone feliz porque hay otro "defensor de la justicia", pero se siente mal al no saber hacer un buen trabajo.

El tiempo transcurre y al parecer Mizuki comienza a aceptar el nuevo estilo de vida de Kazuki, tanto que incluso comienza a relacionarse con los demás amigos que el chico ha hecho en la Comic Party. Comienza a creer que no están tan locos como pensaba (más le vale), y tras su encuentro con Reiko, una fan del cosplay, descubre que el chico hace lo que realmente le apasiona y no debe impedírselo. Reiko finalmente la convence de que haga un cosplay de un anime muy famoso llamado *Card Master Peach* (parodia de *Card Captor Sakura*… ¿no se nota?), lo cual mejora aún más su rota relación con Kazuki.

Una noche las cosas parecen marchar a la perfección, pero Mizuki no puede terminar de aceptar que su mejor amigo esté en el mundo del doujin. Así que una noche en la que se encuentra con Taishi vuelve a reclamarle, mientras empieza a llorar, que por su culpa Kazuki se alejó de ella y ni siquiera la nota, a lo que Taishi trata de consolarla y hacerla entrar en razón, sin siquiera notar que el susodicho estaba viéndolos y quedó perturbado con la escena. ¿Qué pasará con la relación de estos dos chicos? ¿Qué pasará con el trabajo de Kazuki? No pueden dejar de leer esta fantástica historia.

En sí la historia sigue la línea temporal de un solo año, en el cual se muestran algunas de las reuniones que los dibujantes de doujin realizan, y mostrándonos la idea original como "una de tantas historias que podrás encontrar en las convenciones". El estilo de dibujo es limpio y detallado hasta los dientes, abarcando un gran manejo de expresiones en todos y cada uno de los personajes, incluyendo los extras. *Comic Party* ya cuenta con un anime de 13 episodios trasmitidos en el 2005 y una cadena de juegos de video para varias consolas (todos para mayores de 18 años); no pueden dejar de leer un buen manga como éste. ¡Nos leemos después!

¡Bye-Bye!

# PERSONAJES

## Kazuki Sendou:
Protagonista, talentoso dijante y estudiante poco dedicado después de conocer el excitante mundo del doujin gracias a Taishi, dedicando todo su tiempo a ello.

## Mizuki Takase:
Amiga de Kazuki desde niña, quien no está muy de acuerdo con el cambio de su amigo, pues no le agrada ese entorno, pero aún así decide dejarlo hacer lo que quiere.

## Yuu Inagawa:
Entusiasta y divertida aunque bastante explosiva y temperamento colérico, otra dibujante talentosa quien es la primera en hacer equipo con Kazuki.

## Eimi Ooba:
Ególatra hasta los dientes, empieza a perder la confianza en ella misma después de ver el trabajo de Kazuki.

## Aya Hasebe:
Una chica con talento que no vende muy bien, pues al ser su trabajo muy barato le hace creer a la gente que es malo; Kazuki admira su trabajo.

## Minami Makimura:
Parte del *staff* de seguridad, quien se la pasa persiguiendo a los que hacen alboroto con arma de agua en mano.

## Chisa Tsukamoto:
Hija de los dueños de la imprenta Tsukamoto; trata de demostrar que puede hacer las cosas por sí misma, pero suele meter la pata ya que el trabajo es muy pesado para ella sola.

## Reiko Haga:
Una chica que se dedica a hacer cosplay y convence a Mizuki de hacer uno también.

## Subaru Mikage:
Una chica fan de las historias de guerreros que luchan por la justicia; trata de hacer un *doujin*, pero es bastante mala.

## Taishi Kuhonbutsu:
Típico otaku quien convence a Kazuki de trabajar con él y hacer un doujin.

**Ficha Técnica**

**Autor:** Sekihiko Inui
**Género:** Comedia, Drama.
**Publicación:** Dengeki Comics (Japón) y Tokyo Pop
**Año:** 2001-2005
**Tomos:** 5

Por Sergio A. Ubaldo S.

# Sakura Matsuri

## El festival de los cerezos, belleza y espiritualidad

Durante el mes de abril Japón se transforma en un lugar sui generis. Los lugares, e incluso el ánimo de las gentes se perciben distintos. Los árboles de la flor de cerezo le dan a tal nación un colorido diferente, capaz de emocionar al más incauto. Tal marejada de emociones sólo puede lograrla el Sakura Matsui.

## EL VIEJO HANAMI, LA METÁFORA DEL TIEMPO

Sin lugar a dudas, las manifestaciones populares guardan diversos matices, a veces dotados de gran misticismo. El Sakura Matsuri (Festival de los Cerezos), o también conocido como Hanami, es una de las celebraciones más importantes en Japón. Se cuenta que la festividad inició gracias a una creencia popular; esta indica que en el tronco de los cerezos habitaba una divinidad a la cual se le rendía tributo.

Otra versión señala que al comenzar la siembra del cereal, a principios de abril, los antiguos japoneses realizaban un ritual bajo los cerezos para la bonanza de las cosechas. Tal evento coincidió con la llegada a Japón de una costumbre nacida en la corte china: consistía en contemplar las flores con el fin de esparcir y cultivar el alma. Entonces los dos eventos se fusionaron.

El Hanami es parte fundamental del arte japonés. En *Kojiki* (712), una de las primeras obras de literatura épica del Japón, ya se mencionaba esta costumbre. Sin embargo, alcanzará mayor relevancia en una época posterior y en expresiones como la poesía, que engrandecerá la celebración, a través de los haiku, una composición de gran belleza poética.

Durante los primeros años de la era Heian (794-1185), el emperador Saga decidió fundir la fiesta cortesana y la adoración pagana, y organizó un festín en el jardín de su palacio de Kyoto dedicado al florecimiento de los cerezos. Las crónicas comentan que en el festejo se brindó con sake, licor de arroz japonés que ingerían los labradores para finalizar la ofrenda al dios, quien se escondía en el cerezo.

Lo que nació entre las clases más modestas, por largos siglos adquirió una connotación real. Las crónicas narran que los emperadores solían rodearse de sus súbditos más allegados, y sentados bajos los cerezos bebían, comían, conversaban y componían versos. Hasta este momento, el Hanami se vislumbró como un acto de delicadeza de la naturaleza y de espiritualidad humana.

No obstante, durante la era Edo, la celebración se vio un poco trastornada. Tal etapa está marcada por el aislamiento de Japón, la estabilidad política y el nacimiento de la cultura popular urbana (el teatro kabuki y el ukiyo-e, por ejemplo). Se comenta que tales causas influyeron en muchas artes tradicionales, y éstas corrompieron su magia y encanto.

Algunos testimonios señalan las fiestas de este periodo como sinónimo de indecencia, ostentación y despilfarro, y un estandarte de la cultura Edo. Quizá por tal motivo muchos prefieren alejarse de las zonas urbanas para contemplar las flores del cerezo. Este grupo añora la quietud de una floresta rural o las montañas (como el maravilloso monte Yoshinoyama, en Nara, con más de 30 mil árboles).

Esta actitud recrea las prácticas de sus ancestros, quienes llevaron la celebración a momentos espirituales. En la periferia de las ciudades, los cerezos se llenan de gente y quienes los visitan dejan las viandas para más tarde, y toman entusiastas sus cámaras fotográficas para guardar este imponente momento. Por otro lado, la fecha de la fiesta coincide con el inicio del curso escolar y el año fiscal.

Curiosamente, los novatos y los nuevos empleados son los encargados de reservar un lugar bajo los cerezos.

## EL HANAMI ACTUAL

En los últimos días de marzo los medios de comunicación anuncian la floración del cerezo. El tema se convierte en una constante del dominio público y su atención se centra en las flores de los cerezos. El espíritu de la festividad se apodera de la gente, y de todos los lugares cercanos a los *sakura tree* (árboles de cerezos), y en pleno abril las flores y sus perfumes se apoderan del ambiente.

Los noticieros meteorológicos de la televisión añaden un espacio en los meses de marzo y abril para anunciar los pronósticos de floración. En la parte más meridional del país las flores del cerezo empiezan a apreciarse en enero, y en el norte no brotan sino hasta mayo o junio. Sin embargo, en las grandes ciudades, como Tokio, Yokohama, Osaka y Kyoto, abril es el mes del cerezo.

Las calles se vuelven estrechas, pues las flores reposan sobre el piso, en el que centenares de personas comen y beben; mientras las flores de los cerezos destellan de forma majestuosa, gracias a las luces de los focos. Existen más de 100 variedades de cerezos en Japón, pero la más abundante es la *semeiyoshino*, y este árbol, como la mayoría de los cerezos, no da frutos.

Su principal característica radica en sus hermosas flores de cinco pétalos de color rosa pálido o blanco. Apenas alcanza los 6 ó 7 m. de altura y tiene forma de V. Otra variedad destacada es la *yamazakura*, suele crecer en las montañas y sus ejemplares más enormes tienen más de 20 m. de altura. Las flores son también de cinco pétalos y de un rosa poco más intenso.

Los viajeros a menudo se preguntan cuál es la razón por la que los japoneses se apasionan con estas flores. Una de las respuestas más indicadas vislumbra una razón intangible y poética. La flor del cerezo es tan efímera, que apenas transcurrida una semana se deja caer del árbol sin siquiera haberse marchitado. Por lo cual representa la belleza y fugacidad de la vida.

El picnic se traduce como un tributo a tal símbolo y la manera habitual de practicar la fiesta del Hanami, que guarda su razón principal en su significado: contemplar (mi) las flores (hana) en todos los rincones del país. Grupos de amigos, compañeros de trabajo o familias, extienden una especie de lona azul de plástico bajo los cerezos y se sientan a platicar y degustar viandas y licores.

Otros, tal vez porque no consiguieron sitio o simplemente porque así lo prefieren, optan por los paseos entre los cerezales. Si bien es cierto, para muchos la festividad se ha convertido en una excusa para comer y beber en abundancia, pero para la mayoría representa un momento único y una tradición milenaria. Sin duda una gran oportunidad para recordar el verdadero espíritu del ser humano, arraigado a la tierra, a la naturaleza.

## ALGUNOS LUGARES PARA APRECIAR EL HANAMI

## TOKIO

### Parque de Ueno (Ueno Koen, Taito-ku)
Uno de los lugares más representativos de la fiesta del Hanami. Familias, grupos de jóvenes, compañeros de trabajo, todos se dan cita en este enorme parque para disfrutar de los cerezos, o de la fiesta.

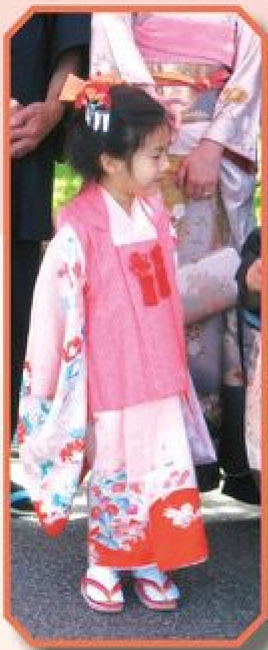
### Shinjuku Gyoen (Shinjuku-ku)
Se ubica en el corazón de Tokio, y tiene varias especies de cerezos y muchas otras plantas.

### Cementerio de Aoyama (Minato-ku)
Los caminos que atraviesan el camposanto se tornan en avenidas abovedas por el efecto que causan las flores de los cerezos.

### Parque Sumida (Sumida Koen, Sumida-ku)
Parque situado a ambos lados del río Sumida, y cuyo recorrido en barco es muy recomendable.

### Palacio Imperial y Chidorigafuchi (Chiyoda-ku)
El Palacio Imperial está rodeado de fosos y jardines. Cerca del lugar se encuentra el santuario Yasukuni.

### Parque Inokashira (Inokashira Koen, Mitaka-shi)
Situado en las afueras de Tokio, este lugar es frecuentado por muchos jóvenes. Además de los cerezos hay un estanque con barcas.



## KYOTO

### Santuario Hirano
Uno de los lugares preferidos por los habitantes de Kyoto en la época de Hanami. Por la noche las flores están iluminadas.

### Santuario Heian
Espectaculares cerezos "llorones" en el jardín del santuario.

### Parque Maruyama
Parque situado junto al santuario Yasaka. En el centro, un enorme cerezo se convierte en punto de peregrinación de turistas y habitantes de Kyoto.

### Templo Daigoji
El lugar está situado dentro de la zona de Kyoto. Su importancia es tal, que se le cataloga como Patrimonio de la Humanidad.

## NARA

### Yoshino (Monte Yoshino Yama)
Desde tiempos ancestrales, los habitantes de la zona arriban a esta montaña para disfrutar de los más de treinta mil cerezos que se esparcen.

## OSAKA

### Castillo de Osaka (Osaka-jo, Chuo-ku)
Cientos de cerezos rodean este castillo de imponente belleza y majestuosidad.

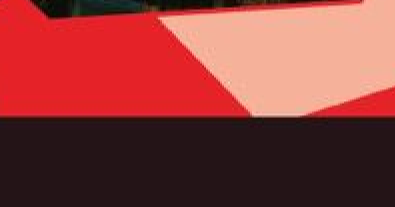
## KANAGAWA

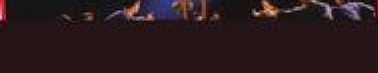
### Castillo de Odawara (Odawara-shi)
Además de las flores, en él se halla un museo de historia sobre la era Edo.

# CINEMA EN X

POR JESÚS CHAVARRÍA CABRERA

Ya hace algún tiempo Jackie Chan protagonizó una cinta en donde la técnica del kung fu del mono demostró lo atractiva que podía ser para los aficionados al cine de artes marciales, por lo tanto era lógico que esta singular forma de combate diera pie para una nueva cinta. Así pues, abran paso para el espectacular regreso de la forma de combate más divertida.





Desde tiempos milenarios, la técnica del kung fu del mono ha sido una forma recurrente de combate dentro de la cultura en China. En la dinastía Quing los movimientos del mono sirvieron como base para perfeccionar una ramificación de las artes marciales, sin embargo, ya antes se tenía registros de algunas danzas que imitaban a esta singular criatura.

Este estilo se caracteriza por incluir una gran cantidad de ejecuciones acrobáticas inesperados, que muchas de las veces parecen confusas, y que por lo general se realizan mientras se está tumbado en el suelo; es considerado como la mejor defensa dentro de los estilos shaolín de kung fu. Por esta razón resulta un tanto extraño que dado que su mayor virtud no es el ataque, el kung fu del mono haya sido utilizado como eje central no sólo para una gran cantidad de películas, sino también de series animadas. Quizás esto se deba a que los movimientos que se realizan durante estas formas de combate en su mayoría pueden resultar algo chuscos. Esto sobre todo en el estilo denominado como el mono borracho, que tal como su nombre lo dice, implica que el combatiente actúe como se supone que lo haría un mono embriagado de alcohol.

Una de las cintas más famosas que presentaron el kung fu del mono fue, como ya lo mencioné, la protagonizada por Jackie Chan en 1994 titulada *La leyenda del maestro borracho*. Ya entonces esta técnica servía como punto de partida para desarrollar coreografías de combate en donde se mezclaban la acción y el humor por igual. Una combinación que hasta la fecha se ha convertido en el sello personal del famoso actor. Pero la lista es larga e incluye títulos como *El rey mono robando vino*, *El rey mono bebiendo vino* y *El rey mono emborrachándose* (¡Dios, cuánto alcohol!), y la que quizás sea la mas antigua, *El kung fu del mono loco* de 1979.

## EL MONO INVADE EL NUEVO SIGLO

Con esta serie de antecedentes, era inminente que se realizara una nueva cinta en donde la base fuera esta singular ramificación del kung Fu. Titulada simplemente como *Drunken Monkey*, la historia se ambienta en la China de los años treinta. Ahí, un par de jóvenes en busca de aventuras se ven inmiscuidos en una serie de enredos que los lleva a conocer a una bella luchadora, quien los guiará ante el maestro de artes marciales Wen Biao. Éste les brindará sus conocimientos, que por supuesto, tendrán que poner en juego a la hora de enfrentar a un antiguo enemigo de Biao.

Dirigida por **Chia-Liang Liu**, actor y director de exitosas películas como *Discípulos de la cámara 36*, *La Leyenda del luchador borracho*, *Las 36 cámaras de Shaolín*, y *Retorno a Shaolín*, *Drunken Monkey* es sin duda un verdadero banquete para todos aquellos amantes del cine de artes marciales al mas puro estilo clásico. Aquí los efectos especiales brillan por su ausencia, y los combates se basan más en las habilidades físicas de los protagonistas que en cuestiones digitales. El manejo de cámara es discreto, pero efectivo, basándose sobre todo en el armado de las coreografías que, aunque por momentos resultan un poco largas, por lo general son espectaculares y sobre todo divertidas.

# DRUNKEN MONKEY

El reparto incluye actores sumamente populares en el continente asiático. Tal es el caso de **Jacky Wu** quien participara junto a **Zang Ziyi** en la exitosa película *Zu Warriors, la leyenda*. Además ha actuado al lado de gente como **Donnie Yen** y **Sammo Hung**. Se trata de la nueva gran figura del cine de acción de ojos rasgados, incluso ha declarado que una de sus pretensiones es convertirse en el nuevo **Jet Li**. A él lo acompaña la juvenil presencia de **Shannon Yao**, quien es una linda actriz y cantante.

Mención aparte merece **Kuan-Chun Chi**, una de las nuevas figuras dentro del mundillo del cine de artes marciales, y que ha participado en títulos tan importantes como *The Master of Death Star*, *The Green Jade Statuette Star*, *Saholin Red Master Star*, y la ya mencionada *Discípulos de la cámara 36*.

## SÓLO PARA FANS

En resumen, aunque *Drunken Monkey* puede ser considerada como una cinta de una aceptable calidad y eficaz sobre todo como vehículo de entretenimiento, no es para todos los gustos. Esto debido a que aunque el humor es uno de los principales ingredientes, es sumamente localista y en algunas ocasiones puede resultar un tanto excesivo a los ojos occidentales. Esto además de que la forma en que se filmaron las secuencias de acción puede que no sea del todo atractivo para un público acostumbrado a la espectacularidad de las cintas de acción hollywoodenses, plagadas de efectos digitales, o a la grandilocuencia visual de las épicas orientales tipo *Heroe* o *La maldición de la flor dorada*. Así pues, si se es fan de la vieja escuela del cine de artes marciales oriental, o se tiene cierto aprecio por las curiosidades y no se es demasiado exigente en cuanto a cuestiones académicas, ésta es la opción.

**Ficha técnica**

**Título original:** Chui Ma Lau
Hong Kong, 2002
**Director:** Chia-Liang Liu
**Actores:** Jacky Wu, Shannon Yao, Kuan-Chun Chi, Chia Hui Liu, Chia-Liang Liu, Wing-Kin Lau
**Productor:** Mona Fong
**Guión:** Pak Ling Li
**Fotografía:** Wong Po Man
**Música:** Tommy Wai
**Duración:** 98 min

Por Mario Monroy

Culdcept saga es un juego de rol táctico en el que las cartas son un pilar fundamental, presentando una acción por turnos que resultará más que interesante para los amantes de la estrategia.

# COULDCEPT SAGA

## OTRA FORMA DE JUGAR CARTAS

Hubo un tiempo en que el honor era lo más importante. una época de aventuras y peligros donde los caballeros se erigieron como los paladines de la justicia, los piratas surcaban en sus navíos los siete mares y los dragones habitaban todos los reinos del mundo. y en esa tierra de aventuras y magia hete aquí que surgieron dos espadas. dos espadas mágicas, cuyo poder era tal que ni los más poderosos magos sabían controlar pero la leyenda rezaba que el que lo consiguiera podría utilizar esa misteriosa energía para dominar el mundo. y un hombre lo consiguió: cervantes, el pirata, las encontró. y partió a desconocidas tierras, en busca de riquezas propias de reyes...

# SOUL CALIBUR 4

## LA LEYENDA CONTINÚA

# COULDCEPT SAGA

La trama del juego nos lleva a un mundo mágico en el que, según cuentan las leyendas, La Diosa usó un libro para crear el universo existente. Este libro, tremendamente intenso, era tan peligroso que tuvo que ser fragmentado en pequeñas cartas, que los llamados aprendices de Ceptor usan para lanzar conjuros mágicos y convocar criaturas. También cuenta la leyenda que aquel que consiga todas las cartas se hará con el poder de los dioses y podrá controlar el mismo universo...

*Culcept* ha tenido adaptaciones para casi todas las consolas de la última década (PlayStation, Saturn, Dreamcast y PlayStation 2), pero hasta el día de hoy la única versión que ha conseguido cruzar las fronteras japonesas ha sido la de Xbox 360.

Lo que sin duda se puede considerar más llamativo del desarrollo del juego son sus combates, puesto que darán lugar en una especie de tablero con casillas, al más puro estilo *Monopoly*. Si bien la complejidad del escenario aumentará progresivamente y estará ambientado dependiendo de la zona en la que estemos, pudiendo disputar los enfrentamientos en bosques, ciudades, desiertos, llanuras y un largo etcétera.

En los tableros cada personaje se podrá mover una serie de casillas, dependiendo del resultado de los dados, pudiendo ir a cualquier dirección posible. Cada casilla (a excepción de algunas muy importantes, las neutras y las multicolor) tendrán un color característico: rojo, azul, verde o amarillo dependiendo del área: fuego, agua, bosque y llanura. Normalmente un tablero tendrá números iguales de cada tipo, pero podrá haber algunos en los que abunde cierta zona, por lo que habrá que pensar adecuadamente cada estrategia.

Las acciones a realizar en cada casilla serán bastante simples, por ejemplo conquistarla situando a un monstruo, atacar a uno enemigo (bien en la misma casilla o en alguna lejana con un hechizo), recuperar vitalidad o reforzar alguna criatura de nuestro bando (situada en la misma casilla como en adyacentes), aumentando así las posibilidades de victoria en el caso de un enfrentamiento con un rival.

Tanto para posicionar o reforzar criaturas como para pagar al adversario en caso de rehuir un combate, necesitaremos puntos de mana. Éstos se consiguen al vencer a los diferentes monstruos rivales o al caer en la casilla del castillo, siendo además ésta nuestra principal finalidad a conquistar, al llegar a un determinado número de puntos de mana, si bien en algunos enfrentamientos los objetivos a cumplir podrán variar.

Como es obvio, situar correctamente cada monstruo y utilizar los puntos de mana en el momento preciso son las claves para ganar cada combate. Este atractivo modo individual se complementará con una modalidad online, en la que podremos participar en partidas contra otros tres oponentes, comunicándonos con el micrófono de la consola así como un multijugador para dos personajes en la misma pantalla.

Por otra parte, el servicio Xbox Live MarketPlace también ofrecerá frecuentemente algunos contenidos descargables, tales como cartas exclusivas, nuevos mapas u objetos inéditos para personalizar a nuestro personaje; pudiendo modificar el aspecto, la cara e incluso la raza, y haciendo que cada enfrentamiento online sea totalmente único.

## MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE JUEGO DE CARTAS

Al igual que cualquier juego de cartas de la vida real, *Coulcept Saga* cuenta con un buen inventario de monstruos de todos los tipos, en total contaremos con cerca de 470 cartas, divididas en monstruos, objetos y hechizos. Entre las mismas habrá numerosas subdivisiones y efectos secundarios sobre otras cartas, aunque lo más importante será su tipo de área, dado que muchas tendrán alguno o varios colores que las propias casillas y, dependiendo de las mismas, la defensa y/o ataque podrá aumentar o disminuir, si bien normalmente los enfrentamientos serán al estilo clásico de "piedra-papel-tijera".

No obstante, a medida que consigamos mejorar la baraja (de hasta 50 cartas posibles en total), podremos obtener ciertos hechizos que se podrán realizar durante los combates de los monstruos. Éstos, a diferencia de otros juegos del género (como por ejemplo *Yu-Gi-Oh!*) sólo mostrarán las dos cartas y las posibles acciones a realizar, con llamativos efectos tridimensionales y un tiempo límite de hasta sesenta segundos.

## ASPECTOS TÉCNICOS

Visualmente el juego tiene algunas deficiencias gráficas debido al modelado simplista de los personajes, así como las sencillas escenas realizadas con el motor del juego que narran ciertas partes del argumento, aunque los escenarios de los combates cuentan con un considerable número de detalles y los efectos de las batallas de las cartas son bastante espectaculares. Cabe mencionar que algunas ilustraciones son fantásticas, pero en general recuerdan ligeramente a otros juegos de cartas como el conocido *Magic: The Gathering*.

En el aspecto sonoro cabe citar que todos los vídeos están doblados al inglés para abarrotar costos en su versión americana, dado que no se esperan suficientes ventas en el mercado japonés como para rentabilizar ambos doblajes. El resto de sonidos y efectos se espera que estén a un nivel bastante aceptable, aunque no será algo realmente trascendental.

El género del rol en Xbox 360 no es excesivamente numeroso, y *Couldcept Saga* debuta dentro del apartado del rol táctico por turnos, una apuesta bastante afamada últimamente, si bien su desarrollo puede ser demasiado peculiar para el público norteamericano y más para el europeo, en el que la saga debutaría en el caso de comercializarse. Por el momento no tiene fecha de distribución en los Estados Unidos, pero en caso de confirmarse las posibilidades de que llegase a Europa aumentarían considerablemente. Hasta entonces sólo toca esperar.

## UNA HISTORIA ETERNAMENTE NARRADA

Durante siglos, la leyenda de las Soul Edge ha sido contada de padres a hijos. Unas espadas capaces de dotar a quien las empuña de poder casi infinito. El arma definitiva, la espada de los héroes, la llave de la eterna juventud, la panacea que sana todos los males... Se dice que el portador de las espadas podía sesgar montañas o separar las aguas con sólo un gesto del mandoble. Su poder era tal que podía desafiar la voluntad de los dioses. Para muchos, estas espadas se convirtieron en la llave para satisfacer sus ambiciones, pero no dejaban de ser un camino a la perdición más absoluta...

En el siglo 16, en una época donde los castillos y las luchas entre los hombres dominaban el destino de la Tierra, existió un pirata español llamado Cervantes de León, cegado, como muchos otros, por poseer las Soul Edge. En una de sus despiadadas incursiones sobre las costas inglesas, Cervantes obtuvo información sobre el paradero de las espadas, que eran la mercancía más valiosa de Vercci, un comerciante de Sicilia conocido como "El mercader de la muerte", declarado traficante sin escrúpulos de objetos mágicos.

Cervantes no se demoró más que lo que su barco, el Adrian, tardó en llevarle a la pequeña isla italiana, y allí, sin mediar palabra, asesinó a Vercci y obtuvo las deseadas espadas. Tras empuñarlas y en contra de lo pregonado por la leyenda, las Soul Edge devoraron el alma de Cervantes, convirtiéndolo en un títere sin más voluntad que muerte y destrucción. El pirata asesinó a toda su tripulación aplacando la sed de almas de las espadas, y se hizo a la mar, por donde vagó durante más de 20 años aterrorizando las ciudades portuarias de toda Europa....

## THE LEGEND WILL NEVER DIE...

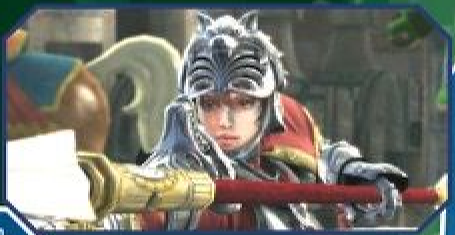
En esas dos décadas muchos trataron de encontrar a Cervantes. Unos, movidos por el ansia de empuñar el tesoro más preciado del pirata, y otros, los de voluntad más pura, por liberar al mundo de la crueldad al que estaba siendo sometido. Pocos fueron los que dieron con él, y todos perecieron bajo su filo. Todos, menos una, Sophitia, guardiana de Hephasteus, dios griego de los herreros. La joven, empuñando a Gaea, la espada sagrada del dios, consiguió medirse en igualdad de condiciones a Cervantes en el puerto de Valencia.

El combate se prolongó durante horas, pero finalmente, Sophitia consiguió romper la más pequeña de las dos espadas, la Soul Calibur, aunque quedó malherida por la lluvia de fragmentos procedentes de la hoja. Cuando todo parecía perdido, la luchadora japonesa conocida como Taki apareció en escena. Aprovechando el desequilibrio provocado en el pirata por la pérdida de una de las dos Soul Edge, Taki consiguió alcanzar a Cervantes con Reki-Maru, su katana mágica, hiriéndolo de muerte.

Poco tiempo después, Siegfried el inocente, un paladín alemán, llegó a Valencia buscando a Cervantes con la misión de destruir la espada. Siegfried únicamente encontró el cadáver del pirata yaciendo en el suelo, aún empuñando receloso de perderla, a la más grande de las Soul Edge. El paladín tomó la espada de Cervantes, pero inesperadamente, el cadáver se levantó, envuelto en llamas, dando vida a Inferno, movido por el ansia de recuperar lo que se le había arrebatado. Sifgried, utilizando la Soul Edge, destruyó para siempre al engendro, pero un mal mayor se cernía sobre él...

La espada, de la misma forma que lo había hecho con Cervantes, acabó poseyendo a Sifgried, convirtiéndolo en prisionero de su armadura y deformando horriblemen-

# SOUL CALIBUR 4

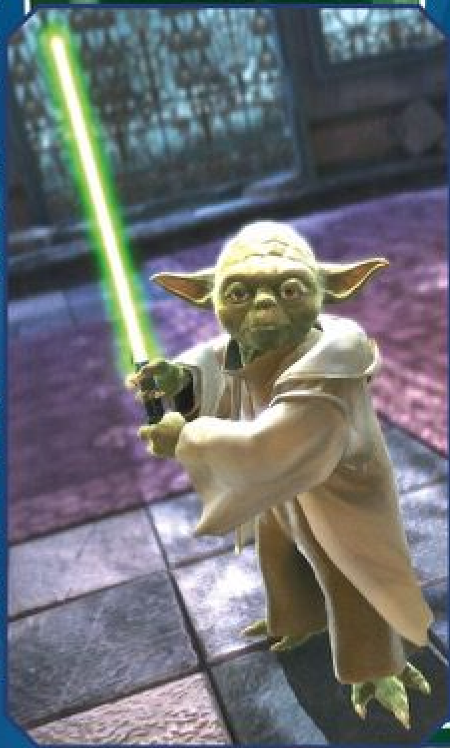


te su cuerpo. Tras eliminar la amenaza del pirata, otra peor había nacido... Nightmare, una pesadilla que durante cuatro años atormentó poblados, ciudades y grandes capitales europeas, devorando toda alma a su paso, ya fuera de hombres, mujeres o niños.

Tras esos cuatro años de horror, Soul Calibur, la espada destruida por Sophitia, reapareció en el este de Europa, como respuesta a las vibraciones emitidas por la restante Soul Edge, empuñada por Nightmare, que deseaba unirse a ella. Luchadores de todas partes del mundo, héroes legendarios que se enfrentaron a Cervantes e incluso criaturas de la oscuridad, se lanzaron a la búsqueda de la espada.

Aunque hubo incontables intentos de acabar con el monstruo, como el que llevaron a cabo Maxi, Kilik y Xianghua, que contaron con la ayuda de la Soul Calibur, versión pura de la espada que aparece para neutralizar su amenaza; no se pudo destruir completamente a Nightmare. Únicamente se logró separarlo del cuerpo de Siegfried, tras lo cual desapareció junto a la espada. Ahora, años después de estos acontecimientos, el nigromante Zasamel busca la Soul Edge desesperadamente en un intento de poner fin a su inmortal vida. El conflicto entre aquellos que desean la espada y quienes la buscan para destruirla, se aviva de nuevo con el trasfondo de la división del bien y del mal.

Tras su sorprendente debut en PlayStation en diciembre de 1996, y su consagración rozando la perfección en la secuela aparecida en Dreamcast en el 99, vendiendo un total de 1.300.000 copias en todo el mundo llega el quinto capítulo de la saga *Soul* de Namco simultáneamente a Xbox 360 y PlayStation 3: Gráficos de nueva generación, jugabilidad mejorada, un modo online y muchos más personajes.



## LA MÚSICA MÁS ÉPICA, DE LA BATUTA DEL MAESTRO

En cuanto a la banda sonora, vuelve a estar a cargo de **Junichi Nakatsuru**, director de sonido habitual de la serie. Nakatsuru, también conocido por otros trabajos en Namco como *Ace Combat V, Ridge Racer PSP* y *Taiko no Tatsujin*, ha estado trabajando seis meses en la música de esta tercera parte. Ha compuesto nuevas pistas pero también ha rescatado muchas de las piezas míticas de *Soul Calibur*, junto con algunos arreglos. Se sigue utilizando, inalterable, el mismo estilo orquestal propio.

Podemos encontrar temas de muy alta calidad como *The New Legend, Confrontation, Hour of Destiny* que ambienta la intro, el tema de *Cervantes No Regrets*, el de *Setsuka Ephemeral Dream o Fearless Eyes* para Sophitia junto a *Forsaken Santuary* y otros muchos que los más melómanos sabrán apreciar. *Soul Calibur III* utiliza *surround* para la música orquestal, de forma que la experiencia sonora adquiere un mejor acabado.

Las voces vuelven a encontrarse en formato dual, inglés y japonés, de forma que los acérrimos de la serie no se perderán a **Michiko Neya**, **Yumi Touma** o **Nobuyuki Hiyama** y al resto de actores japoneses que tradicionalmente han dado voz a los personajes desde la época de Dreamcast. En cuanto al resto de efectos de sonido, parece que se ha utilizado la base de *Soul Calibur II* junto con *samples* nuevos para los nuevos movimientos y acciones, aunque en conjunto da la sensación de escuchar los mismos efectos.

# EL AKIBA
## TU CORREO

**Es una lástima que las celebraciones de aniversario sean una sola vez al año, nosotros pensamos que mínimo deberían ser dos, una para celebrar y otra para curarse la resaca de la fiesta anterior ya que aun nos repapalotea la cabeza de la botella de champagne adulterado con sidra de huejotzingo que nos terminamos, eso nos enseña una valiosa lección si vas a celebrar con los akibas ten lista una bolsa con hielos y varias aspirinas para el día siguiente, pero dejémonos de anécdotas etílicas y veamos qué nos trae la comunidad akiba que sabiamente procuró no beber antes de escribir, no como otros que conozco, (hay, me mordí la lengua buaaaa.)**

### JOSÉ NOS CUENTA DE SU PRIMERA VEZ...

Hola! mi nombre es José, tengo 17 años, soy de Reynosa, Tamps. Queridos amigos de akiba-kei, sólo les escribo para decirles... que es la primera vez que compro su ejemplar! (es el num.15) pero me gustó....! me encantaron las reseñas, los animes, la calidad de la revista... Aunque apenas voy empezando en el mundo del anime... espero que con su ayuda, aprenda más =P Por último: ¿me podrían explicar los géneros del anime que existen? o sea tipo el yaoi, gore, etc....¬¬ es que no tengo idea de que significa jejeje. Bueno me despido..... sigan así haciendo una chida revista. Atte: José Alberto!

### ¡HOLA, JOSÉ!

Nos da gusto que la revista te parezca chida, pues ya ves, se hace lo que se puede, y seguimos trabajando para que los akibas siempre estén a gusto con ella. Bueno, la verdad es que en el mundo del anime el aprender de éste llega fácil, sólo hay que disfrutarlo e investigar lo que más nos gusta, esta sí es una tarea que hacemos sin flojera je, je. Sobre los géneros del anime pues mira, primero hay tres básicos, el shonen, que está dirigido a chicos, por ejemplo *Dragon Ball* o *Slam Dunk*, el shojo, que para chicas como *Sailor Moon*, por ejemplo, y el hentai, que trata temas más picantes y es para adultos. Dentro de estos ya hay otras divisiones y subgéneros, donde entran el yaoi (historias de relaciones entre hombres dirigidas a las chicas) y el gore, que se caracteriza por mostrar grandes cantidades de sangre, mucha violencia y en ocasiones también tripas. Esperamos que te haya servido esta información. ¡Hasta la próxima!

### LUIGI NOS ESCRIBE DESDE ECATEPUNK:

Qué tal, amigos de akiba, mi nombre es Luigi (o Luis en español) pero pueden decirme Killer y soy de Ecatepec. La razón por la que escribo es que quiero decirles que su revista está bien chida como los **Yeahs**, las reseñas me encantan como los **Killers** y sus póster están de lujo como **Interpol**. Mis series favoritas son *Saint Seiya*, *Dragon Ball* (completa), *Hellsing*, *Trigun*, *Fullmetal Alchemist*, *Tokko* y *Blood*. Por cierto su número 26 me encanto porque me late mucho el gore y gracias a ustedes pude saber más de series de este tipo. Por favor, publiquen un póster de *Hellsing* y por la guitarra de **Kurt Cobain** sean los primeros en publicar el final de la saga de Hades y díganme si el final ya salió en Japón. Les dejo mi correo, el cual es lcroonie17@hotmail.com. Ojalá les siga yendo chido y sin mas me despido. bang! bye.

### ¡SALUDOS, KILLER!

Primero que nada déjame decirte que nos encantó tu correo, tiene un estilo muy chido. También qué bueno que te haya gustado nuestro sangriento número 26, y pronto verás más de tus series favoritas en nuestras páginas. Sobre la saga de Hades se han dicho y se seguirán diciendo muchas cosas, sobre todo en lo que se refiere al final. Se supone que el Tenkai Hen Overture es después de la batalla con Hades y nuestro amigo Seiya tendrá que pelear con el mismo Zeus y elevar su cosmos hasta lo inimaginable. Esperamos pronto poder poner un artículo con toda esta información, que seguro más de uno apreciaría, porque eso de ponerle un punto final a la saga de Caballeros aún causa mucho revuelo. Esperamos que te hayan servido estos datos. ¡Hasta la próxima!

### UN FAN DEL JROCK ESCRIBE A LOS AKIBAS:

Hola! les mando un saludo a todos y decirles que está padre su revista, mi nombre es Luis alias UVER-chan por que mi grupo favorito es UVERworld, soy de Puebla, y me gustaría que pusieran mi correo para conocer a amigos que les guste el jrock, además les pido que hagan un reportaje sobre *Agent AIKa* y un póster de esa serie que me gusta mucho, mi correo es: ossito31@yahoo.com.mx y gracias por todo.

### ¡¡HOLA, UVER-CHAN!!

La música japonesa se ha hecho cada vez más conocida y popular en nuestro país, y eso es chido porque se consiguen más discos, se conocen más grupos, en fin, aquí ponemos tu correo para que contactes con todos los akibas aficionados al jrock. Saludos hasta Puebla y con todo ese fanservice claro que tomaremos en cuenta poner póster y artículo de *Aika*.

### HOLA, ME LLAMO ENRIQUE JIMÉNEZ PEREA

Y me gustaría que apareciera en sus contactos, he tenido tantas ganas de aparecer entre sus contactos y también para poder tener amigos por todos lados. Bueno mis series favoritas son *Air*, *Sakura c.c*, *Evangelion*, *Ichigo 100%*, *Hellsing*, entre tantas otras. Mis datos son a.v Ferrocarril sin número Tepetlixpa México cp 56880 y mi correo es enrique_perea2000@hotmail.com. Prometo contestar todo y que viva el anime y el manga. Gracias a la editorial y a todo su equipo.

### LOS AKIBAS ESTÁN ABIERTOS A TODO...

Hola, Enrique, ya sabes que nos encanta estar en contacto con nuestros lectores, ya sea por mail, por correo o hasta por teléfono. Gracias por confiarnos tus datos, ya los pusimos aquí para que toda la banda akiba pueda contactarte y tengas amigos de toda la república. Esperamos que nos sigas escribiendo. ¡Hasta la próxima!

### YESENIA NOS ESCRIBE DESDE MONTERREY:

Bueno pues hola a todos, soy Yesenia Hdz. de Monterrey, Nuevo León, he de decirles que tengo poco leyendo esta revista que es AKIBA-KEI, y la verdad es que me ha gustado mucho, creo que empecé tarde en esto del manga y anime (aunque siempre me han gustado los animes), de la revista qué puedo decir, todo está perfecto, me encanta leer los resúmenes de las series aunque aquí no pueda verlas ustedes me acercan más a este mundo de fantasía, acción, ficción, con el cual me puedo desprender de mi vida cotidiana y cuadrada, tengo 18 años y aunque estoy un poco pasadita de la edad no me avergüenza decir que soy fan del manga, anime y todo lo relacionado con ello, si alguien quiere comunicarse conmigo puede hacerlo: yesi.diaz@hotmail.com o yesi_rupert@yahoo.com. Si alguien quiere hablarme de este mundo me halagaría. Atte: Yesenia Hdz.

### SI PARA EL AMOR NO HAY EDAD, PARA EL ANIME TAMPOCO...

Primero un saludote hasta Monterrey, y gracias por el apoyo, ya ves, se hace lo que se puede, y qué bien que esté funcionando y los artículos y reseñas te acerquen a este maravilloso y amplio mundo del anime y manga. Créeme que sin importar cuántos años tengamos podemos interesarnos por el anime (imagínate nada más cuántos años tenemos algunos de los que hacemos esta revista...). Así que tú ni te preocupes. Aquí ponemos tus correos para que tengas muchos amigos. ¡Saludos y hasta pronto!

**No dejes de escribirnos a akiba_kei@vanguardiaeditores.com. Esperamos tus correos con ansias.**

AKIBA-KEi